

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

Metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, metode pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari teori pembelajaran, yang menanyakan apakah metode yang akan digunakan dalam desain pembelajaran? Kapan akan digunakan? Jawabnya adalah metode dan situasi. Situasi pembelajaran, meliputi hasil dan kondisi pembelajaran. Hasil pembelajaran adalah efek dari setiap metode pembelajaran. Suatu metode pembelajaran yang sama dapat membedakan hasil pembelajaran, jika kondisinya berbeda.

Penulisan buku ini bertujuan untuk membantu para guru dan dosen dalam rangka mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif, sehingga diharapkan: (1) proses pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, dengan menempatkan peserta didik sebagai subyek pendidikan, mitra dalam proses pembelajaran, dan sebagai umat, anggota keluarga, masyarakat dan warga negara; (2) pembelajaran yang diselenggarakan merupakan proses yang mendidik, yang di dalamnya terjadi pembahasan kritis, analitis, induktif, deduktif, dan reflektif melalui dialog kreatif partisipatori untuk mencapai pemahaman tentang kebenaran substansi dasar kajian, berkarya nyata, dan untuk menumbuhkan motivasi belajar sepanjang hayat; (3) bentuk aktivitas proses pembelajaran dapat berupa: kuliah tatap muka, ceramah, dialog (diskusi) interaktif, studi kasus, penugasan mandiri, tugas baca, seminar kecil, dan kegiatan kokurikuler; (4) proses pembelajaran hendaknya memotivasi menumbuhkan kesadaran bahwa belajar merupakan kebutuhan hidup untuk dapat eksis dalam masyarakat global.

Selamat mempelajari.

Penerbit **ALFABETA**

Jl. Gegerkalong Hilir Bandung • Telp. 022-2008822 Fax. 022-2020373
e-mail: alfabetabdg@yahoo.co.id • website: www.cvalfabetabeta.com

ISBN: 978-602-8800-70-9

Pik74-120

Prof. Dr. H. TUKIRAN TANIREDDJA
EFI MIFTAH FARIDLI, M.Pd.
Drs. SRI HARMIANTO

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

U
371
TA
m
C.4





Prof. Dr. H. Tukiran Taniredja
Efi Miftah Faridli, S.Pd., M.Pd.
Drs. Sri Harmianto

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF

PERPUSTAKAAN
IAIN-SU
MEDAN

12/8/10-12
TGL. TERIMA: 27.12.2011
NO. INDUK: 4094/2011
ASAL: proyek

U
371
TAN
m
e.4



PENERBIT ALFABETA BANDUNG

PERHATIAN
KECELAKAAN BAGI ORANG-ORANG YANG CURANG
(QS Al-Muthaffin ayat 1)

Para pembajak, penyalur, penjual, pengedar, dan PEMBELI BUKU BAJAKAN adalah bersekongkol dalam alam perbuatan CURANG. Kelompok genk ini saling membantu memberi peluang hancurnya citra bangsa, “merampas” dan “memakan” hak orang lain dengan cara yang bathil dan kotor. Kelompok “makhluk” ini semua ikut berdosa, hidup dan kehidupannya tidak akan diridhoi dan dipersempit rizkinya oleh ALLAH SWT.

(Pesan dari Penerbit ALFABETA)

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Dilarang keras memperbanyak, memfotokopi sebagian atau seluruh isi buku ini, serta memperjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari Penerbit.

© 2011, Penerbit Alfabeta, Bandung

Pdk74 (vi + 122) 16 x 24 cm

Judul Buku : Model-model Pembelajaran Inovatif
Penulis : Prof. Dr. H. Tukiran Taniredja
Efi Miftah Faridli, S.Pd., M.Pd.
Drs. Sri Harmianto
Penerbit : ALFABETA, cv
Jl. Gegerkalong Hilir 84 Bandung
Telp. (022) 200 8822 Fax. (022) 2020 373
Website: www.cvalfabeta.com
Email: alfabetabdg@yahoo.co.id
Cetakan Kedua : Juni 2011
ISBN : 978-602-8800-70-9

Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang dengan izin dan limpahan rahmat-Nya telah memberikan petunjuk serta kekuatan lahir batin sehingga penulis dapat menyelesaikan buku sederhana tentang Model-model Pembelajaran Inovatif ini. Salawat serta salam semoga tercurah kepada Rasulullah Saw., keluarga, para sahabat dan para umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan buku ini bertujuan untuk membantu para guru dan dosen dalam rangka mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif, sehingga diharapkan: (1) proses pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, dengan menempatkan peserta didik sebagai subyek pendidikan, mitra dalam proses pembelajaran, dan sebagai umat, anggota keluarga, masyarakat dan warga Negara; (2) pembelajaran yang diselenggarakan merupakan proses yang mendidik, yang di dalamnya terjadi pembahasan kritis, analitis, induktif, deduktif, dan reflektif melalui dialog kreatif partisipatori untuk mencapai pemahaman tentang kebenaran substansi dasar kajian, berkarya nyata, dan untuk menumbuhkan motivasi belajar sepanjang hayat; (3) bentuk aktivitas proses pembelajaran dapat berupa: kuliah tatap muka, ceramah, dialog (diskusi) interaktif, studi kasus, penugasan mandiri, tugas baca, seminar kecil, dan kegiatan kokurikuler; (4) proses pembelajaran hendaknya memotivasi menumbuhkan kesadaran bahwa belajar merupakan kebutuhan hidup untuk dapat eksis dalam masyarakat global.

Penulis menyadari, karena kelemahan penulis, buku ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, saran dan masukan sangat diharapkan dari semua pihak. Semoga buku ini bermanfaat, dan keridaan Allah penulis berharap.

Purwokerto, 11 Maret 2011

Penulis

SAMBUTAN REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO

Alhamdulillah, puji syukur sudah seharusnya dan sepantasnya dipanjatkan kehadirat Allah Swt. yang dengan karunia-Nya telah melimpahkan berbagai kenikmatan kepada kita. Salawat dan salam semoga Allah cucurkan kepada junjungan kita Rasulullah Saw. beserta keluarga, sahabat dan kita sebagai umatnya hingga akhir zaman.

Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto, menyambut gembira dengan terbitnya buku "Model-model Pembelajaran Inovatif" yang disusun oleh Prof. Dr. Tukiran Taniredja, dkk., yang tentunya akan menambah khasanah buku-buku karya dosen Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Di samping itu yang lebih penting agar buku tersebut dapat direalisasikan oleh para guru dan dosen sehingga proses pembelajaran yang bersifat menyenangkan, interaktif, menantang, inspiratif, dan memotivasi (MIMIM) dapat terwujud.

Diharapkan juga agar dengan para guru dan dosen mengembangkan model-model pembelajaran inovatif, proses pembelajaran semakin berhasil, bermakna dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Negara kita tercinta, amin ya Rabbal 'alamin.

Purwokerto, 11 Maret 2011

Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto,

Dr. H. Syamsuhadi Irsyad, S.H., M.H.
NBM. 255763

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Sambutan Rektor	
Universitas Muhammadiyah Purwokerto	v
Daftar Isi	vi
BAB 1	
Pendahuluan	1
BAB 2	
Model Pembelajaran Berbasis Portofolio	5
BAB 3	
Metode Diskusi Kelompok	23
BAB 4	
Metode Diskusi Kelas	31
BAB 5	
Model Pembelajaran Simulasi	39
BAB 6	
Metode Ceramah	45
BAB 7	
Model Pembelajaran Kontekstual	49
BAB 8	
Model Pembelajaran Kooperatif	55
BAB 9	
Tugas Terstruktur	81
BAB 10	
Model Pembelajaran VCT	87
Daftar Pustaka	93
Lampiran Model-model Pembelajaran Efektif	97

BAB 1 PENDAHULUAN

Metode pembelajaran adalah seperangkat komponen yang telah dikombinasikan secara optimal untuk kualitas pembelajaran (Riyanto, 2002:32). Dalam pelaksanaannya tidak dapat dilepaskan dengan teori pembelajaran, yang menanyakan apakah metode yang akan digunakan dalam desain pembelajaran? Kapan akan digunakan? Jawabnya adalah metode dan situasi (Reigeluth, 1987: 1-5). Situasi pembelajaran, meliputi hasil dan kondisi pembelajaran. Hasil pembelajaran, efek dari setiap metode pembelajaran. Suatu metode pembelajaran yang sama dapat membedakan hasil pembelajaran, jika kondisinya berbeda.

Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dapat ditempuh melalui berbagai cara, antara lain peningkatan bekal awal siswa baru, peningkatan kompetensi guru, peningkatan isi kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan penilaian hasil belajar siswa, penyediaan bahan ajar yang memadai, dan penyediaan sarana belajar. Dari semua cara tersebut peningkatan kualitas pembelajaran melalui peningkatan kualitas pendidik menduduki posisi yang sangat strategis dan akan berdampak positif. Dampak positif tersebut berupa: (1) peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan masalah pendidikan dan masalah pembelajaran yang dihadapi secara nyata; (2) peningkatan kualitas masukan, proses, dan hasil belajar; (3)

peningkatan keprofesionalan pendidik; (4) penerapan prinsip pembelajaran berbasis penelitian (Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 1).

Bahkan sering kali perguruan tinggi juga tidak responsif, antara apa yang berkembang di kelas dan realitas sosial keseharian di masyarakat sering ada perbedaan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran hanya dititikberatkan pada satu dimensi semata, yaitu kognitif. Dua dimensi penting lainnya diabaikan. Padahal jika kita konsisten berpijak pada tiga ranah pendidikan, maka output pembelajaran yang muncul adalah pembelajaran yang realistis dan responsif. Dalam konteks ini, perguruan tinggi belum mampu mentransformasikan pendidikan sebagai apa yang disebut oleh Paulo Piere dengan "proses penyadaran" (Rosyada, 2003a: 9).

Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Menurut Turney (dalam Mulyasa, 2007: 69) mengungkapkan adanya delapan keterampilan mengajar yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yang meliputi keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membina-bing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Sesuai dengan Pasal 5 SK Dirjen Dikti No.38 Tahun 2002, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas bahwa dalam metodologi pembelajaran hendaknya:

- 1) Pendekatan: menempatkan mahasiswa sebagai subjek pendidikan, mitra dalam proses pembelajaran, dan sebagai umat, anggota keluarga, masyarakat dan warga negara.
- 2) Metode proses pembelajaran pembahasan secara kritis analitis, induktif, deduktif dan reflektif melalui dialog kreatif yang bersifat partisipatoris untuk meyakini kebenaran substansi dasar kajian.

- 3) Bentuk aktivitas proses pembelajaran: kuliah tatap muka secara bervariasi, ceramah, dialog kreatif (diskusi) interaktif, metode *inquiry*, studi kasus, penugasan mandiri, seminar kecil, dan berbagai kegiatan akademik lainnya yang lebih menekankan kepada pengalaman belajar peserta didik secara bermakna.
- 4) Motivasi: menumbuhkan kesadaran bahwa pembelajaran pengembangan kepribadian merupakan kebutuhan hidup (Pasal 5 SK Dirjen Dikti No.38 Tahun 2002, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas, 2002:4)

Berdasarkan Pasal 5 Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 43/DIKTI/Kep/2006 tentang Rambu-rambu Pelaksanaan Kelompok Matakuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi, menegaskan bahwa dalam metodologi pembelajaran hendaknya:

- 1) Proses pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, dengan menempatkan mahasiswa sebagai subyek pendidikan, mitra dalam proses pembelajaran, dan sebagai umat, anggota keluarga, masyarakat dan warga negara
- 2) Pembelajaran yang diselenggarakan merupakan proses yang mendidik, yang di dalamnya terjadi pembahasan kritis, analitis, induktif, deduktif, dan reflektif melalui dialog kreatif partisipatori untuk mencapai pemahaman tentang kebenaran substansi dasar kajian, berkarya nyata, dan untuk menumbuhkan motivasi belajar sepanjang hayat.
- 3) Bentuk aktivitas proses pembelajaran: kuliah tatap muka, ceramah, dialog (diskusi) interaktif, studi kasus, penugasan mandiri, tugas baca, seminar kecil, dan kegiatan kokurikuler.

- 4) Motivasi: menumbuhkan kesadaran bahwa pembelajaran pengembangan kepribadian merupakan kebutuhan hidup untuk dapat eksis dalam masyarakat global.

BAB 2

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PORTOFOLIO

A. Pengertian Portofolio

Dalam beberapa buku literatur, "portofolio" kebanyakan digunakan dengan hal-hal yang berkaitan dengan konsep penilaian berbasis portofolio (*portfolio based assesment*). Ada beberapa pendapat ahli pendidikan tentang portofolio. Mulai dari suatu map kumpulan tulisan siswa sampai dengan klipng dari item-item tertentu. Portofolio dapat diisi file-file dari bermacam-macam draft, bagian-bagian akhir dan item-item yang banyak atau pun sedikit jumlahnya, atau merupakan salah satu koleksi terbaik dai pekerjaan siswa pada suatu subjek selama beberapa bulan atau selama beberapa tahun (Kusno, 2003: 3-4).

Popham (1995:3) mendefinisikan "portofolio adalah suatu koleksi yang sistematis dari suatu pekerjaan. Dalam dunia pendidikan, portofolio berkenaan dengan kumpulan yang sistematis dari pekerjaan siswa". Sedangkan De Fina (1992:13), memberikan pengertian:

"Portfolio are systematic, purposeful, and meaningful collections of students' work in one or more subject areas. A portfolio is not a collection of a student's work haphazardly thrown together, and it

is not merely a writing folder into which a student's composition of the school year are placed. A portfolio is a systematic compilation of a student's work. During this process of collecting, student make a decisions about what pieces get placed into that portfolio and it is this decision making process that actually builds student involvement in their education. Keep in mind, though, that all items selected and placed into portfolio should have some clear relevancy to the student's lives."

Menurut Airasian (1994:7) portofolio adalah kumpulan karya siswa. Istilah ini diambil dari portofolio seniman, yaitu kumpulan karya seniman yang dirancang untuk dapat memperlihatkan gaya dan kemampuannya. Pada pemakaian di kelas tujuan dasarnya sama, yaitu untuk mengumpulkan serangkaian penampilan atau karya siswa dari waktu ke waktu. Portofolio lebih dari sekedar map penyimpan karya siswa. Portofolio berisi sampel terpilih dari karya siswa untuk memperlihatkan perkembangan dan pertumbuhan siswa dalam mencapai tujuan kurikulum tertentu.

Budimansyah (2002: 2), memberikan pengertian bahwa portofolio merupakan suatu kumpulan pekerjaan peserta didik dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan. Portofolio biasanya merupakan karya terpilih dari seseorang siswa. Tetapi dapat juga berupa karya terpilih dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan untuk memecahkan masalah.

Istilah "karya terpilih" merupakan kata kunci dari portofolio. Maknanya adalah bahwa yang harus menjadi akumulasi dari segala sesuatu yang ditemukan para siswa dari topik mereka harus memuat bahan-bahan yang menggambarkan usaha terbaik siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan kepadanya, serta mencakup pertimbangan terbaiknya tentang bahan-bahan mana yang paling penting.

Zuriah (2003: 4), berpendapat bahwa pengertian dan hakikat portofolio adalah suatu kumpulan pekerjaan mahasiswa dengan maksud tertentu dan terpadu yang diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan. Panduan ini bergantung pada mata kuliah dan tujuan penilaian portofolio yang hendak dilakukan. Biasanya portofolio merupakan karya terpilih dari seorang mahasiswa. Namun demikian dalam model pembelajaran yang dikembangkan dalam PKN/CE, setiap portofolio berisi karya terpilih dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif memilih, membahas, mencari data, menganalisis dan mencari pemecahan terhadap suatu masalah yang dikaji.

Pembelajaran berbasis portofolio bisa dikatakan merupakan hal yang relatif baru di kelas, tetapi sebenarnya portofolio telah dikenal lama. Para artis dan fotografer, biasa memamerkan hasil pekerjaan terbaiknya dalam portofolio. Portofolio tersebut biasanya merupakan karya utama/ topik utama pada berbagai diskusi/ presentasi.

Para jurnalis berharap, contoh yang paling baik untuk bagaimana penggunaan portofolio dapat ditransfer dari tempat kerja ke dalam kelas. Para penulis majalah dan koran rutin mengumpulkan kliping dan tulisan/ artikel yang dimuat. Tulisan/ artikel tersebut dimasukkan ke dalam halaman-halaman dalam *scrapbook* (kumpulan kliping), yang menunjukkan keragaman dan kemampuan jurnalis untuk menulis sesuatu dari cerita baru, tulisan-tulisan fiksi, dan hasil wawancara. portofolio ini juga tidak hanya menunjukkan kemampuan penulis, tetapi juga menyatakan peningkatannya sebagai penulis. Bagaimana para profesional menentukan pekerjaannya yang dapat dimasukkan ke dalam portofolio, yaitu berasal dari pendidikan dan sebagian besar berasal dari evaluasi pribadi (introspeksi diri). Kemampuan untuk mengintrospeksi diri melewati bertahun-tahun studi, diskusi dan refleksi (De Fina, 1992: 13).

B. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio

Model pembelajaran berbasis portofolio merupakan alternatif cara belajar siswa aktif (CBSA) dan cara mengajar guru aktif (CMGA). Karena sebelum, selama dan sesudah proses belajar mengajar guru dan siswa dihadapkan pada sejumlah kegiatan (Fajar, 2002: 4). Sedangkan menurut Budiono (2001: 1) model pembelajaran berbasis portofolio merupakan satu bentuk dari praktik belajar kewarganegaraan, yaitu suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami teori secara mendalam melalui pengalaman belajar praktik-empirik.

Pengertian lain model pembelajaran berbasis portofolio, merupakan suatu inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi perkuliahan CE secara mendalam dan luas melalui pengembangan materi yang telah dikaji di kelas dengan menggunakan berbagai sumber bacaan atau referensi. Pengembangan materi dapat ditempuh dengan meninjau materi yang disajikan oleh dosen dari berbagai perspektif (Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah (2004: 71).

Melalui Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 267/DIKTI/Kep/2000, pasal 6 menekankan bahwa metode pengajaran PKn hendaknya dilakukan secara kritis, analitis melalui dialog-kreatif dan bersifat partisipatoris agar tumbuh kesadaran berbangsa dan bernegara secara rasional dan untuk meyakini kebenaran serta ketepatan konsepsi bela negara dalam aplikasi pandangan hidup bangsa.

Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah (2004:71) berpendapat:

"Model pembelajaran berbasis portofolio memiliki beberapa keunggulan, seperti: (1) mampu mendorong keaktifan mahasiswa

apabila pengembangan materi ditugaskan kepada mahasiswa secara mandiri atau kelompok kecil; (2) mendorong eksplorasi materi yang relevan dengan pokok bahasan sehingga dapat diperoleh sejumlah dokumen bahan kuliah sebagai upaya perluasan pengetahuan mahasiswa dan dosen; (3) mudah dilakukan apabila tersedia perpustakaan yang memadai, *Compact Disc* (CD) maupun internet; (4) sangat menguntungkan dalam keluasan pengetahuan karena melalui pengembangan materi yang beragam atas satu topik sejenis akan diperoleh sejumlah besar materi namun memiliki sudut pandang berbeda-beda; (5) dapat menjadi program pendidikan yang mendorong kompetensi, tanggung jawab dan partisipasi peserta didik, seperti belajar menilai dan mempengaruhi kebijakan umum (*public policy*), memberanikan diri untuk berperan serta dalam kegiatan antara mahasiswa, antarsekolah dan antar-anggota masyarakat; (6) mengacu pada sejumlah prinsip dasar pembelajaran, yaitu prinsip belajar mahasiswa aktif, (*student active learning*), kelompok belajar kooperatif (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik dan mengajar yang reaktif (*reactive teaching*)" (Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah, 2004: 71).

C. Landasan Pemikiran Model Pembelajaran Berbasis Portofolio

Model pembelajaran berbasis portofolio, merupakan salah satu hasil inovasi di dalam model pembelajaran yang antara lain dilandasi pemikiran sebagai berikut:

1. Empat Pilar Pendidikan

Menurut Unesco (1999: 63-65) jika ingin berhasil melaksanakan tugas-tugasnya, maka pendidikan hendaknya diatur di sekitar empat jenis belajar yang fundamental sifatnya yang sepanjang kehidupan seseorang dapat dikatakan sendi atau soko guru pengetahuan yang meliputi:

- a. Belajar mengetahui (*learning to know*) yakni mendapatkan instrumen atau pemahaman. Jenis belajar ini bukanlah persoalan memperoleh informasi yang sudah dirinci, dikodifikasi (disusun sesuai dengan suatu sistem) melainkan instrumen-instrumen itu sendiri. dan itu dapat dipandang sebagai alat maupun tujuan hidup. Sebagai alat ia memungkinkan setiap orang untuk memahami sedikitnya tentang lingkungannya untuk dapat hidup sesuai dengan harkat, untuk mengembangkan keterampilan kerja dan untuk berkomunikasi. Sebagai tujuan hidup dasarnya adalah kegemaran untuk memahami, mengetahui dan menemukan. Memperoleh pengetahuan adalah suatu proses yang tidak pernah berakhir dan dapat diperkaya oleh semua bentuk pengalaman. Belajar mengetahui dengan memadukan pengetahuan umum yang cukup luas dengan kesempatan untuk bekerja secara mendalam pada sejumlah kecil mata pelajaran. Ini juga berarti belajar untuk belajar, sehingga memperoleh keuntungan dari kesempatan pendidikan yang disediakan sepanjang hayat.
- b. Belajar berbuat (*learning to do*) sehingga mampu bertindak kreatif di lingkungannya. belajar mengetahui dan belajar berbuat sampai batas yang luas bukanlah dua hal yang tidak berhubungan, namun belajar berbuat terkait lebih dekat dengan pertanyaan pelatihan kejuruan: bagaimana kita mengajar anak-anak untuk mempraktikkan apa yang sudah dipelajarinya dan bagaimana pendidikan dapat diadaptasikan dengan pekerjaan di masa depan jika tidak mungkin untuk meramal dengan tepat bagaimana pekerjaan berkembang? Belajar berbuat untuk dapat memperoleh bukan hanya suatu keterampilan kerja, tetapi juga lebih luas sifatnya, kompetensi untuk berurusan dengan banyak situasi dan bekerja dalam regu-regu. Ini juga berarti belajar berbuat dalam konteks pengalaman kaum muda dalam berbagai kegiatan sosial dan pekerjaan yang mungkin bersifat informal, sebagai akibat konteks lokal atau nasional, atau bersifat formal melibatkan kursus-kursus, program pergantian belajar dan bekerja.

- c. Belajar hidup bersama (*learning to live together*), sehingga mampu berperan serta dan bekerja sama dengan orang-orang lain dalam semua kegiatan manusia. Belajar inilah yang merupakan satu dari persoalan besar dalam dunia pendidikan sekarang. Dunia sekarang sering merupakan dunia perselisihan atau pertengkaran yang memungkiri harapan yang ditempatkan sebagian penduduk pada kemajuan manusia. Gagasan untuk pengajaran anti kekerasan di sekolah-sekolah patut dipuji biarpun hal itu barulah satu dari banyak alat untuk memerangi prasangka-prasangka yang menimbulkan perselisihan. belajar hidup bersama dengan jalan mengembangkan pengertian akan orang-orang lain dan asosiasi atas interdependensi- melakukan proyek-proyek bersama dan belajar mengelola perselisihan-dendam, semangat menghormati nilai-nilai kemajemukan, saling memahami dan perdamaian.
- d. Belajar menjadi seseorang (*learning to be*) suatu kemajuan penting yang merupakan kelanjutan dari ketiga sendi di atas. Pendidikan hendaknya menyumbang perkembangan seutuhnya dari setiap orang-jiwa dan raga, inteligensia, kepekaan, rasa estetika, tanggung jawab pribadi, dan nilai-nilai spiritual. Semua manusia hendaknya diberdayakan untuk berpikir mandiri dan kritis, dan membuat keputusan sendiri dalam rangka bagi menentukan bagi mereka apa yang diyakini harus dilaksanakan di dalam berbagai keadaan kehidupan. Belajar menjadi seseorang, sehingga dapat mengembangkan kepribadiannya lebih baik dan mampu bertindak otonom, membuat pertimbangan dan rasa tanggung jawab pribadi yang semakin besar. Dalam hubungan ini pendidikan tidak boleh memandang remeh satu aspek pun dari potensi seorang perbuatan, penalaran, estetika, kemampuan fisik, dan keterampilan berkomunikasi. Sistem-sistem pendidikan sekolah (formal) cenderung menekankan perolehan pengetahuan yang merugikan jenis-jenis belajar yang lain, tetapi sekarang sangatlah penting untuk memikirkan pendidikan dalam bentuk yang lebih meliputi banyak hal. Visi ini hendaklah menjelaskan

dan membimbing pembaharuan dan kebijakan pendidikan di masa depan, dalam hubungannya, baik dengan isi maupun metode pendidikan (Unesco, 1999)

2. Pandangan Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan salah satu aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi/ bentuk kita sendiri (Soenaryo, 2003: 13). Pandangan konstruktivisme sebagai filosofi pendidikan mutakhir menganggap semua peserta didik mulai dari usia taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi memiliki gagasan/ pengetahuan tentang lingkungan dan peristiwa/ gejala lingkungan di sekitarnya, meskipun gagasan/ pengetahuan ini sering kali naif dan miskonsepsi. Mereka senantiasa mempertahankan gagasan/ pengetahuan naif ini secara kokoh. Ini dipertahankan karena gagasan/ pengetahuan ini terkait dengan gagasan/ pengetahuan awal lainnya yang sudah dibangun dalam wujud "*schemata* (struktur kognitif).

Menurut Boediono (2002: 28), landasan berpikir konstruktivisme agak berbeda dengan pandangan kaum objektivis, yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivis, "strategi memperoleh" lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan. Untuk itu tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan: (1) menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa, (2) memberi kesempatan kepada siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri, dan (3) menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

Pengetahuan tumbuh berkembang melalui pengalaman. Pemahaman berkembang semakin dalam dan semakin kuat pembelajaran harus dikemas menjadi proses "mengkonstruksi" bukan menerima pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa

membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar.

Para ahli pendidikan berpendapat bahwa inti kegiatan pendidikan adalah memulai pelajaran dari "apa yang diketahui peserta didik". Guru/dosen tidak dapat mengindoktrinasi gagasan ilmiah supaya peserta didik mau mengganti dan memodifikasi gagasannya yang non ilmiah menjadi gagasan/ pengetahuan yang ilmiah. Dengan demikian, arsitek pengubah gagasan peserta didik adalah peserta didik sendiri dan guru/ dosen hanya berperan sebagai "fasilitator dan penyedia kondisi" supaya proses belajar bisa berlangsung. Beberapa bentuk kondisi belajar yang sesuai dengan filosofi konstruktivisme antara lain: diskusi yang menyediakan kesempatan agar semua peserta didik mau mengungkapkan gagasan, penguji dari hasil penelitian sederhana, demonstrasi dan peragaan prosedur ilmiah, dan kegiatan praktis lain yang memberi peluang peserta didik untuk mempertajam gagasannya (Budimansyah, 2002:5).

3. Democratic Teaching

Democratic teaching adalah suatu bentuk upaya untuk menjadikan sekolah atau kampus sebagai pusat kehidupan demokrasi melalui proses pembelajaran yang demokratis. Dengan kata lain *democratic teaching* adalah proses pembelajaran yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi, yaitu penghargaan terhadap kemampuan, menjunjung keadilan, menerapkan persamaan kesempatan, dan memperhatikan keragaman peserta didik sebagai insan yang harus dihargai kemampuannya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan potensinya. Proses pembelajaran dilakukan dengan suasana yang terbuka, akrab dan saling menghargai. Sebaliknya perlu dihindarkan suasana belajar yang kaku, penuh ketegangan dan sarat dengan perintah dan instruksi yang membuat peserta didik menjadi pasif, tidak bergairah, cepat bosan dan mengalami kelelahan (Zuriah, 2003:2).

Para pendidik dalam praktik hendaknya memosisikan peserta didik sebagai insan yang harus dihargai kemampuannya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan potensinya. Menurut pendapat Ihsan (2001:163), demokrasi pendidikan dalam pengertian yang luas yang patut selalu dianalisis sehingga memberikan manfaat dalam praktik kehidupan dan pendidikan mengandung tiga hal, yaitu: (a) rasa hormat terhadap harkat sesama manusia; (b) setiap manusia memiliki perubahan ke arah pikiran yang sehat; dan (c) rela berbakti untuk kepentingan/ kesejahteraan bersama.

Demokrasi pendidikan sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 4 ayat (1) yang menyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa (UU RI, No.20 Tahun 2003).

D. Prinsip-prinsip Dasar Model Pembelajaran Berbasis Portofolio

Menurut Budimansyah (2002) terdapat empat prinsip-prinsip dasar model pembelajaran berbasis portofolio, yaitu:

1. Prinsip Belajar Siswa Aktif

Proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio (MPBP) berpusat pada siswa. Dengan demikian model ini menganut prinsip belajar siswa aktif. Aktivitas siswa hampir di seluruh proses pembelajaran, dari mulai fase perencanaan di kelas, kegiatan di lapangan, dan pelaporan. Dalam fase perencanaan aktivitas siswa terlihat pada saat mengidentifikasi masalah dengan menggunakan teknik bursa ide (*brain storming*). Setiap siswa boleh menyampaikan masalah yang menarik baginya di samping tentu saja yang berkaitan dengan materi pelajaran. Setelah masalah

terkumpul, siswa melakukan voting untuk memilih salah satu masalah dalam kajian kelas.

Fase kegiatan lapangan, aktivitas siswa lebih tampak. Dengan berbagai teknik (misalnya dengan wawancara, pengamatan, kuesioner, dan lain-lain) mereka mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang menjadi kajian kelas mereka. Untuk melengkapi data dan informasi tersebut, mereka mengambil foto, membuat sketsa, membuat kliping, bahkan ada kalanya mengabadikan peristiwa penting dalam video.

Fase pelaporan aktivitas mereka terfokus pada pembuatan portofolio kelas. Segala bentuk data dan informasi disusun secara *sistematis dan disimpan* dalam sebuah bundel (portofolio seksi dokumentasi). Adapun data dan informasi yang paling penting dan menarik (*eyes catching*) ditempel pada portofolio seksi penayangan, yaitu papan panel yang terbuat dari kardus bekas atau bahan lain yang tersedia. Setelah portofolio selesai dibuat, dilakukan *public hearing* dalam kegiatan *show-case* di hadapan dewan juri. Kegiatan ini merupakan puncak penampilan siswa, sebab segala jerih payah siswa diuji dan diperdebatkan di hadapan dewan juri.

2. Kelompok Belajar Kooperatif

Prinsip ini merupakan proses pembelajaran yang berbasis kerjasama. Kerja sama antar siswa dan antar komponen-komponen lain di sekolah, termasuk kerja sama sekolah dengan orang tua siswa dan lembaga terkait. Kerja sama antar siswa jelas terlihat pada saat kelas sudah memilih satu masalah untuk bahan kajian bersama. Semua pekerjaan disusun, orang-orangnya ditentukan, siapa mengerjakan apa, merupakan satu bentuk kerjasama itu.

Komponen-komponen sekolah lainnya juga harus sering kali melakukan kerja sama. Misalnya pada saat para siswa hendak mengumpulkan data dan informasi lapangan sepulang dari sekolah, misalnya. dalam hal ini perlu dicari jalan keluarnya, yakni

membicarakannya dengan guru olahraga sekolah. Apakah jadwal latihan olahraga yang diundur atau kunjungan lapangan yang diubah. Kasus seperti ini memerlukan kerja sama, walaupun dalam lingkup kecil dan sederhana. Hal serupa juga sering kali terjadi dengan pihak keluarga. Orang tua perlu juga diberi pemahaman, manakala anaknya pulang agak terlambat dari sekolah karena melakukan kunjungan lapangan terlebih dahulu. dari peristiwa ini pun tampak perlunya kerjasama antara sekolah dengan orang tua dalam upaya membangun kesepahaman.

Kerja sama dengan lembaga terkait diperlukan pada saat para siswa merencanakan mengunjungi lembaga tertentu atau meninjau suatu kawasan yang menjadi tanggung jawab lembaga tertentu. Misalnya mengunjungi dinas perpustakaan untuk mengetahui kebijakan mengenai perpustakaan. Mengunjungi kantor bupati atau walikota untuk mengetahui kebijakan mengenai penertiban pedagang kaki lima. Mengamati dampak pembuangan limbah pabrik pada suatu kawasan tertentu, dan sebagainya.

3. Pembelajaran Partisipatorik

Model pembelajaran portofolio melatih siswa belajar sambil melakoni (*learning by doing*). Salah satu bentuk pelakonan itu adalah siswa belajar hidup berdemokrasi. Sebab dalam tiap langkah dalam model ini memiliki makna yang ada hubungannya dengan praktik hidup demokrasi. Sebagai contoh pada saat memilih masalah untuk kajian kelas memiliki makna bahwa siswa dapat menghargai dan menerima pendapat yang didukung suara terbanyak. Pada saat berlangsungnya perdebatan, siswa belajar mengemukakan pendapat, mendengarkan pendapat orang lain, menyampaikan kritik dan sebaliknya belajar menerima kritik, dengan tetap berkepala dingin. Proses ini mendukung adagium yang menyatakan bahwa "*democracy is not heredity but learning*". Sebab dalam kenyataannya tidak ada jaminan anak dari seorang yang demokrat akan menjadi seorang demokrat pula. Yang mungkin akan terjadi adalah seorang ayah yang

demokrat, mendidik dan membina anaknya tentang hidup berdemokrasi dalam suasana pergaulan yang demokratis, sehingga pada suatu ketika ia menjadi seorang demokrat pula. Dengan demikian, menjadikan seorang demokrat harus melalui proses pendidikan demokratis pula.

Mengajarkan demokrasi itu harus dalam suasana yang demokratis dan mendukung kehidupan yang demokratis (*teaching in and for democracy*). Tujuan ini hanya dapat dicapai dengan belajar sambil melakoni atau dengan kata lain harus menggunakan prinsip belajar partisipatorik.

4. Reactive Teaching

Dalam menerapkan model pembelajaran berbasis portofolio, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang seperti itu akan tercipta kalau guru dapat meyakinkan siswa akan kegunaan materi bagi kehidupan nyata. Demikian juga guru harus dapat menciptakan situasi sehingga materi pelajaran selalu menarik, tidak membosankan. guru harus punya sensitivitas yang tinggi untuk segera mengetahui apakah kegiatan pembelajaran sudah membosankan siswa. Jika hal ini terjadi, guru harus segera mencari cara untuk menanggulangnya. Inilah ciri guru yang reaktif. Ciri guru yang reaktif antara lain; a) menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, b) pembelajaran dimulai dengan hal-hal yang sudah diketahui dan dipahami siswa, c) selalu berupaya membangkitkan motivasi belajar siswa dengan membuat materi pelajaran sebagai sesuatu hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan siswa, dan d) segera mengenali materi atau metode pembelajaran yang membuat siswa bosan. Bila hal ini ditemui, ia segera menanggulangnya.

Menurut Budimansyah (2002: 13), "Model pembelajaran berbasis portofolio mensyaratkan guru yang reaktif, sebab tidak jarang pada awal pelaksanaan model ini siswa ragu dan bahkan malu untuk mengemukakan pendapat. Hal tersebut terjadi oleh karena

secara empirik potensi dan kemampuan siswa bervariasi. Ada siswa yang sudah terbiasa mengemukakan pendapat, berdiskusi, bahkan berdebat, akan tetapi siswa yang lain banyak yang tidak demikian. Dalam keadaan seperti itu guru hendaknya dapat memberikan dorongan dan motivasi. Caranya adalah dengan memberikan penghargaan kepada setiap pendapat siswa bagaimana pun kualitasnya. Jika setiap pendapat siswa dihargai, lama-kelamaan pada diri mereka akan muncul kepercayaan dirinya untuk tidak malu-malu lagi mengemukakan pendapat”.

E. Langkah-langkah Pembelajaran Portofolio

Fajar (2002:53) menjelaskan bahwa strategi instruksional yang digunakan dalam model pembelajaran portofolio, pada dasarnya bertolak dari strategi “*inquiry learning, discovery learning, problem solving learning, research-oriented learning*” yang dikemas dalam model “*Project*” oleh John Dewey. Budimansyah (2002: 14) menetapkan lima langkah pembelajaran portofolio sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Masalah

Pada tahap ini dosen bersama mahasiswa mendiskusikan tujuan dan mencari masalah yang terjadi pada lingkungan terdekat, misalnya masalah yang ada dalam keluarga, sampai dengan masalah lingkungan terjauh, misalnya masalah-masalah yang menyangkut hubungan antarbangsa. Dalam mencari masalah ini, tentunya tidak boleh lepas dari tema atau pokok bahasan yang akan kaji.

Pada tahap ini dosen membagi kelompok kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil (3-4 orang mahasiswa), dan setiap kelompok mengambil undian untuk menentukan pokok bahasan apa yang harus dikaji. Berikutnya supaya mereka (kelompok kecil) mencari dan mendiskusikan masalah-masalah yang sesuai dengan pokok bahasan yang diperoleh dalam undian.

Proses diskusi kelompok kecil di kelas ini tentunya belum cukup. Oleh karena itu kelompok kecil ini harus melanjutkan sebagai pekerjaan rumah, berupa tugas wawancara dengan orang yang dipandang memahami masalah yang sedang dikaji. Di samping itu kelompok kecil ini juga harus mencari informasi-informasi dari media cetak dan elektronik.

2. Memilih Masalah untuk Kajian Kelas

Berdasarkan perolehan hasil wawancara dan temuan informasi tersebut, kelompok kecil supaya membuat daftar masalah, yang selanjutnya secara demokratis kelompok ini supaya menentukan masalah yang akan dikaji.

3. Mengumpulkan Informasi tentang Masalah yang akan Dikaji oleh Kelas

Pada langkah ini, masing-masing kelompok kecil bermusyawarah dan berdiskusi serta mengidentifikasi sumber-sumber informasi yang akan banyak memberikan banyak informasi sesuai dengan masalah yang akan dikaji. Setelah menentukan sumber-sumber informasi, kelompok membagi ke dalam tim-tim peneliti, yang tiap tim peneliti hendaknya mengumpulkan informasi dari salah satu sumber yang telah diidentifikasi.

4. Mengembangkan Portofolio Kelas

Portofolio yang dikembangkan meliputi dua seksi, yaitu: (1) seksi penayangan, yaitu portofolio yang akan ditayangkan sebagai bahan presentasi kelas pada saat *show-case*; dan (2) seksi dokumentasi, yaitu portofolio yang disimpan pada sebuah map jepit, yang berisi data dan informasi lengkap setiap kelompok portofolio.

Di samping itu, masing-masing kelompok juga harus dibagi menjadi empat kelompok yang lebih kecil lagi. Jika dalam kelompok itu hanya terdiri dari empat atau kurang dari empat mahasiswa, maka bisa di bagi menjadi: (1) kelompok/ orang pertama, yang bertanggung jawab untuk menjelaskan atau mengidentifikasi

masalah; (2) kelompok/ orang kedua, bertanggung jawab mengkaji kebijakan alternatif untuk mengatasi masalah; (3) kelompok/ orang ketiga yang bertanggung jawab mengusulkan dan menjustifikasi kebijakan publik yang telah disepakati untuk memecahkan masalah; dan (4) kelompok/ orang keempat bertanggung jawab dalam hal untuk membuat rencana tindakan, bagaimana warga negara dapat mempengaruhi pemerintah untuk menerima dan melaksanakan rencana tindakan yang telah diusulkan oleh yang telah didukung oleh kelas.

5. Penyajian Portofolio (*Show-Case*)

Setelah portofolio kelas selesai, kelas dapat menyajikannya dalam kegiatan *show-case* (gelar kasus) Kegiatan ini akan memberikan pengalaman yang sangat berharga kepada mahasiswa dalam hal menyajikan gagasan-gagasan kepada orang lain, dan belajar meyakinkan mereka agar dapat memahami dan menerima gagasan tersebut. Langkah ini diadakan hanya di hadapan para mahasiswa dan beberapa dosen yang dapat hadir, mengingat terbatasnya waktu.

Secara lebih sederhana Khilmiyah (2005: 94-95) menyebutkan ada tiga alangkah dalam model pembelajaran portofolio, yaitu:

- a. Dosen menjelaskan kepada mahasiswa tentang metode pembelajaran yang akan digunakan dan memberikan penjelasan tentang topik pembelajaran.
- b. Dosen membagi kelas dalam beberapa kelompok. Setelah kelompok terbentuk, dosen memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk melakukan *hunting* dokumen untuk memperluas materi yang dikaji di kelas. Hasil pencarian materi dari berbagai perspektif didokumentasikan (portofolio) sebagai bahan kajian perkuliahan.
- c. Setelah semua kelompok mengerjakan tugasnya, dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan presentasi pada pertemuan berikutnya.

F. Elemen Penilaian Berbasis Portofolio

Yang dimaksud dengan elemen penilaian dalam ini adalah unsur-unsur pokok yang dapat menjelaskan kemampuan peserta didik (mahasiswa) setelah menyelesaikan satu satuan pendidikan tertentu, yaitu setelah mahasiswa mengikuti proses pembelajaran PKn selama satu semester. Sebenarnya cukup banyak elemen yang dapat dipilih dalam penelitian ini, tetapi ada beberapa elemen yang dipandang cukup sensitif dan penting, meliputi:

1. Perilaku Harian di Kampus

Perilaku harian mahasiswa baik yang positif maupun yang negatif yang dapat diamati oleh peneliti selama mahasiswa berada di kampus yang meliputi akhlak mahasiswa dan sikap demokratis mahasiswa. Akhlak mahasiswa secara garis besar meliputi akhlak kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak kepada sesama manusia, dan akhlak terhadap makhluk lain/lingkungan. Sedangkan sikap demokratis mahasiswa secara garis besar meliputi kebebasan menyatakan pendapat, kebebasan berkelompok, kebebasan berpartisipasi, kesetaraan antarwarga, dan rasa percaya.

2. Perubahan Sikap dan Perilaku Mahasiswa

Diharapkan setelah mahasiswa mengikuti proses pembelajaran PKn selama satu semester terjadi perubahan sikap dan perilaku ke arah yang positif, yang meliputi tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran PKn, bersikap demokratis, berakhlak mulia, tanggapan mahasiswa terhadap pentingnya integrasi nasional, kesadaran mahasiswa terhadap hak dan kewajibannya sebagai warga negara, tanggapan mahasiswa terhadap HAM, memiliki prestasi hasil belajar PKn yang baik, terdapatnya peningkatan kualitas mahasiswa sebagai makhluk individu dan makhluk sosial, serta sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

3. Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester

Ujian tengah semester dilaksanakan setelah mahasiswa mengikuti proses pembelajaran PKn selama setengah semester. Sedangkan ujian akhir semester dilaksanakan setelah mahasiswa mengikuti proses pembelajaran PKn selama satu semester. Kedua ujian ini dilaksanakan secara tertulis, yang soalnya dibuat oleh dosen PKn.

4. Tugas-tugas Terstruktur

Tugas terstruktur merupakan tugas yang wajib dikerjakan oleh mahasiswa guna mendalami dan memperluas penguasaan materi yang ada kaitannya dengan materi pembelajaran PKn. Dalam penelitian ini mahasiswa diberikan tugas terstruktur, berupa membuat laporan buku/ *book report* dari sebuah buku yang menunjang pembelajaran PKn.

Mahasiswa boleh mengutip beberapa bagian dari buku, yang sifatnya hanyalah memperkuat atau mendukung pendapat pelapor (mahasiswa) tentang isi bagian tertentu dari buku. Kutipan tidak boleh menjadi sesuatu yang dominan dalam laporan yang disampaikan.

Mahasiswa membuat laporan buku diharapkan mampu merumuskan pokok pikiran pengarang dari buku yang bersangkutan serta mengomentari isi buku. Rumusan isi pokok meliputi permasalahan yang diajukan pengarang, cara pengarang menjelaskan dan menyelesaikan permasalahan yang diajukan, konsep dan teori yang dikembangkan dalam buku, serta kekhasan pendapat pengarang (Depdiknas, UPI, 2002: 9).

Tugas terstruktur lainnya adalah membuat portofolio secara kelompok, yang berisi karangan/ karya terbaik mahasiswa, kliping surat kabar/ majalah/ internet, laporan tertulis hasil wawancara dengan anggota masyarakat, laporan tertulis ulasan radio/televisi, catatan dari komunikasi dengan kelompok-kelompok dalam masyarakat, petikan sejumlah publikasi pemerintah dan lain-lain.

BAB 3

MODEL PEMBELAJARAN DISKUSI KELOMPOK

A. Pengantar

Diskusi ialah suatu proses penglihatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan muka mengenai tujuan atau sasaran yang sudah ditentukan melalui cara tukar menukar informasi, mempertahankan pendapat, atau pemecahan masalah. Sedangkan metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah (Hasibuan dan Moedjiono, 2008: 20).

Metode diskusi dalam proses pembelajaran menurut (Suryosubroto, 2002: 179) adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas sesuatu masalah

Diskusi yang baik menurut Kasmadi (1990: 106) bukan semata timbul dari peran guru. akan tetapi lebih tepat apabila timbul dari

murid setelah memahami masalah dan situasi yang dihadapinya. Tetapi dalam hal ini guru/ dosen dapat pula memberikan arahan kepada peserta didik dalam memperoleh tema/ masalah yang tepat untuk didiskusikan, yang sebelumnya kepada peserta didik diberikan tugas untuk mempelajari, memahami dan menganalisis masalah yang akan dijadikan topik diskusi.

Ada beberapa kelebihan metode diskusi (kelas maupun kelompok, antara lain (1) memungkinkan adanya interaksi antara dosen dengan mahasiswa, juga antara mahasiswa dengan mahasiswa; (2) dosen dapat membaca pikiran mahasiswa tentang konsep yang baru dipelajarinya, seperti menilai pemahaman mereka apakah mereka salah mengerti atau bias terhadap konsep baru tersebut (Budiardjo, L., 1997: 8-17). Metode diskusi menurut Semiawan, dkk. (1988: 76) juga memiliki keuntungan: (1) mempertinggi peran serta secara perorangan; (2) mempertinggi peran serta kelas secara keseluruhan; (3) memupuk sikap saling menghargai pendapat orang lain.

Menurut Suryosubroto (2002:185) keuntungan metode diskusi cukup banyak, yakni (1) melibatkan semua siswa secara langsung dalam proses belajar; (2) setiap siswa dapat menguji tingkat pengetahuan dan penguasaan bahan pelajarannya masing-masing; (3) dapat menumbuhkan dan mengembangkan cara berpikir dan sikap ilmiah; (4) dengan mengajukan dan mempertahankan pendapatnya dalam diskusi diharapkan para siswa akan dapat memperoleh kepercayaan akan (kemampuan) diri sendiri; (5) dapat menunjang usaha-usaha pengembangan sikap sosial dan sikap demokratis para siswa.

Persoalan yang tepat untuk didiskusikan (1) menarik perhatian siswa; (2) sesuai dengan tingkat perkembangan siswa; (3) memiliki lebih dari satu kemungkinan pemecahan atau jawaban; (4) pada umumnya tidak mencari jawaban mana yang benar, melainkan mengutamakan pertimbangan dan perbandingan.

Metode diskusi dalam proses pembelajaran menurut Kasmadi (1990: 106) mempunyai maksud (1) melibatkan murid sebagai bagian komponen sistem; (2) menstimulasi dan memotivasi murid; (3) melatih mereka agar kritis dalam menganalisa; dan (4) mengembangkan kemampuan bekerja sama.

B. Pemimpin Diskusi

Pemimpin diskusi adalah seorang yang bertugas memimpin diskusi agar diskusi dapat berjalan dengan baik dan lancar. Untuk awal-awal sebagai latihan, sebaiknya guru/ dosen yang memimpin diskusi kelas. Tetapi apabila sudah beberapa kali pertemuan dilaksanakan diskusi, maka bisa secara bergantian siswa/ mahasiswa dilatih untuk memimpin diskusi.

Peran pemimpin diskusi menurut Semiawan (1988: 77) terutama adalah dua, yaitu:

1. Sebagai pengatur lalu lintas pembicaraan, yakni bertugas mengatur jalannya diskusi agar lancar, dengan cara (1) mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada anggota kelompok tertentu; (2) menjaga agar berbicara menurut giliran, tidak serempak; (3) menjaga agar pembicaraan tidak dikuasai oleh orang-orang tertentu yang gemar berbicara; (4) membuka kesempatan bagi orang-orang tertentu (pemalu, penakut) untuk mengemukakan pendapatnya; (5) mengatur pembicaraan agar didengar oleh semua anggota.
2. Sebagai dinding penangkis, artinya pemimpin diskusi menerima pertanyaan, pernyataan, atau komentar dari anggota, kemudian melemparkan kembali kepada anggota.

Kasmadi (1990: 107-108) memberikan rincian tanggung jawab pimpinan diskusi, antara lain:

1. Membuat peraturan diskusi. Termasuk di dalamnya mempersiapkan ruangan yang akan digunakan, menyusun nama-nama peserta, memastikan topik, memolakan organisasinya dan mengatur waktu.
2. Mengumumkan tujuan diskusi dan prosedur yang harus diikuti oleh semua peserta. Termasuk di dalamnya bagaimana sistem laporan akan disusun.
3. Menyiapkan diskusi berjalan dan aman agar tidak menyimpang dari tujuan; jika terjadi demikian dia harus segera mengembalikan pada tujuan semula dan jika perlu memberikan pengarahan.
4. Membuat ringkasan hasil diskusi, atau dapat menugaskan seseorang untuk melakukannya. Kelompok juga mungkin dimintai bantuan untuk menarik suatu kesimpulan.

C. Mengelola Kelompok Diskusi

Agar diskusi dapat berjalan dengan baik dan hasilnya optimal serta efektif dan efisien, diperlukan pengelolaan sebaik-baiknya, yang paling tidak berupa langkah-langkah yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Pembentukan kelompok

Pembentukan kelompok sebaiknya diserahkan kepada mahasiswa untuk memilih teman mereka dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan salah satu nilai kewarganegaraan yaitu kebebasan berkelompok. Di samping itu apabila mereka memilih sendiri dimungkinkan mereka sudah saling mengenal dengan baik dan akan dapat bekerja sama dengan sebaik-baiknya. Mereka akan memilih teman yang menurut mereka merupakan teman yang cerdas, mudah diajak kerja sama, cepat kaki ringan tangan dan sebagainya.

Banyaknya anggota dalam satu kelompok memang tidak ada aturan yang pasti. Tetapi perlu diingat apabila anggota kelompok

terlalu banyak biasanya kurang efektif, bahkan dimungkinkan ada beberapa anggota kelompok yang hanya sekedar menumpang nama saja. Tetapi jika terlalu sedikit kemungkinan masukan-masukan pemikiran juga kurang. Oleh karena itu, sebaiknya satu kelompok terdiri antara 5 orang sampai 7 orang.

2. Pengaturan Tempat

Idealnya ada ruang-ruang kecil yang cukup hanya menampung sejumlah anggota kelompok 5-7 orang, sehingga masing-masing kelompok dengan leluasa bekerja sama/ diskusi bersama tanpa gangguan dari kelompok lain. Mereka supaya memilih sendiri ketua kelompok mereka secara musyawarah. Posisi duduk mereka lebih baik berbentuk lingkaran, sehingga mereka merasa memiliki derajat, hak dan kewajiban bersama. Atau berbentuk angkare/ U, sehingga ketua kelompok berada di depan, di tengah-tengah posisi anggota kelompok.

Jika ruangan-ruangan kecil tidak ada dapat disiasati agar mereka mencari tempat yang dirasa kondusif untuk berdiskusi. Kita beri kesempatan secara bebas untuk menentukan tempat agar mereka dapat melaksanakan berdiskusi kelompok dengan sebaik-baiknya.



Gambar 1 Diskusi Kelompok Kecil

3. Pelaksanaan Diskusi Kelompok

Sebelum mereka menuju tempat-tempat untuk diskusi kelompok, dosen menjelaskan dahulu permasalahan yang perlu didiskusikan. Paling tidak dosen harus menjelaskan terlebih dahulu tema yang akan mereka diskusikan, sehingga mereka telah memahami permasalahan yang harus mereka diskusikan. Misalnya kalau temanya tentang Pemerintahan yang Bersih dan Demokratis, dosen terlebih dahulu paling tidak menjelaskan tentang pemerintahan yang bersih dan pemerintahan yang demokratis. Permasalahan yang akan mereka diskusikan misalnya mengapa di negara kita praktek korupsi, kolusi, dan nepotisme subur sekali.

Mahasiswa juga harus diberi tahu, agar mereka memilih ketua kelompok dan berapa lama waktu yang diperlukan untuk diskusi kelompok, dan setelah diskusi kelompok, masing-masing segera kembali ke kelas, untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka secara bergantian. Sedangkan kelompok yang belum/ sudah menyajikan hasil diskusi kelompok mereka berperan sebagai audien yang bertugas untuk memberikan sanggahan, pertanyaan, atau mungkin saran atau masukan kepada kelompok penyaji. Posisi tempat duduk sebaiknya diatur sedemikian rupa agar setiap mahasiswa dapat melihat semua temannya, sehingga diharapkan lebih komunikatif, dan dapat terjadi interaksi antar semua mahasiswa. Posisi yang sebaiknya adalah bentuk angkare/ U. Sedangkan kelompok penyaji di depan, di tengah kelompok-kelompok lain yang sedang tidak menyajikan.

Kelompok penyaji diberikan waktu secukupnya untuk menyajikan hasil diskusi kelompok mereka, misalnya paling lama 7 menit. Dalam hal ini dosen dapat bertindak sebagai moderator. Setelah kelompok selesai menyajikan, moderator membuka kesempatan kepada seluruh peserta diskusi untuk mengajukan tanggapan, sanggahan, pertanyaan, saran atau yang lainnya (misalnya tiga orang) kepada kelompok penyaji. Kelompok penyaji diberikan

kesempatan untuk menanggapi balik. Demikian seterusnya, secara bergantian kelompok berkesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka.

Apabila penyajian telah selesai, seluruh mahasiswa dengan bimbingan dosen untuk merumuskan kesimpulan. Di samping itu diadakan evaluasi pelaksanaannya. Seluruh mahasiswa diberikan kesempatan untuk memberikan evaluasi tentang pelaksanaan diskusi, terutama tentang kelemahan-kelemahannya sehingga kelemahan tersebut tidak terulang pada diskusi yang akan datang.

Pada pelaksanaan prakteknya, biasanya metode diskusi mengalami hambatan seperti:

- Hambatan dari peserta didik. Mengingat bahwa peserta didik berlatar belakang yang bermacam-macam ada yang rajin ada yang malas, ada yang pendiam ada yang banyak bicara dan sebagainya. Tidak jarang kelompok penyaji ketika menyajikan kurang menarik, atau ketika menanggapi pertanyaan dari teman-teman malah diam mungkin karena kurang menguasai permasalahan atau mereka sulit berbicara/ mengemukakan pendapat, bahkan tidak menutup kemungkinan kelompok penyaji seluruhnya tidak hadir, karena merasa tidak siap, atau alasan-alasan lain.
- Hambatan dari materi. Harus ada waktu bagi ketua kelompok beserta anggotanya untuk membahas dan mendiskusikan terlebih dahulu tentang bagian tema yang harus mereka sajikan, sehingga mereka ada kemandirian dan penguasaan terhadap tema yang menjadi tanggung jawabnya. Dosen sebelumnya perlu memberikan penjelasan kepada mereka, serta siap menjadi konsultan apabila ada kelompok yang belum jelas dan mohon penjelasan dari dosen terkait tema materi mereka
- Hambatan dari media, sarana prasarana. Penataan ruangan diupayakan sedemikian rupa agar semua mahasiswa dapat melihat mahasiswa lain, juga tempat duduk pemimpin diskusi, bisa melihat semua peserta diskusi, sehingga lebih komunikatif.

Media pembelajaran harus disiapkan lebih dahulu agar presentasi menjadi lebih mantap dan menarik.

Beberapa Upaya Guru agar Diskusi Berhasil

Ada beberapa yang harus dilakukan dan diupayakan guru, menurut Sagala (2009: 209) agar diskusi berhasil dengan baik, yaitu:

1. masalahnya harus kontroversial, artinya mengandung pertanyaan dari peserta didik. Masalahnya harus menarik perhatian mereka karena bertalian dengan pengalaman mereka;
2. guru harus menempatkan dirinya sebagai pemimpin diskusi. Ia harus membagi-bagi pertanyaan dan memberi petunjuk tentang jalannya diskusi. Guru juga berperan sebagai penangkis terhadap pertanyaan yang diajukan peserta didik;
3. guru hendaknya memperhatikan pembicaraan agar fungsi guru sebagai pemimpin diskusi dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Sebagai catatan, pada saat mahasiswa melaksanakan diskusi kelompok ini, dosen hendaknya mengontrol, kalau-kalau ada kelompok yang mengalami kemacetan dalam diskusi, atau jika ada individu-individu yang terlalu banyak berbicara sehingga kurang memberikan kesempatan kepada teman lain, atau jika pembicaraan menyimpang dari permasalahan, dosen harus segera meluruskannya.

BAB 4

METODE PEMBELAJARAN

DISKUSI KELAS

A. Pengantar

Metode diskusi kelas memungkinkan adanya interaksi antara dosen dengan mahasiswa atau antara mahasiswa dengan mahasiswa. Dengan metode diskusi, dosen dapat membaca pikiran mahasiswa tentang konsep yang baru dipelajarinya, seperti menilai pemahaman mereka, apakah mereka salah mengerti atau bias terhadap konsep baru tersebut. Reaksi/ emosi mereka terhadap konsep tersebut dapat diamati untuk melihat kesiapan mereka menerima inovasi/ konsep-konsep baru.

Metode diskusi baru dapat berjalan dengan baik bila mahasiswa telah memiliki pengalaman atau konsep dasar tentang masalah yang akan didiskusikan. Maka metode ceramah dapat dimanfaatkan untuk menerangkan teori atau konsep sebelum diskusi dilaksanakan.

Urutan metode tidaklah harus ceramah baru diskusi. Hal ini dapat dilaksanakan secara fleksibel. Dosen dapat meminta mahasiswa secara kelompok mendiskusikan sesuatu masalah menurut pengetahuan dan pengalaman mereka. Hasil diskusi

dibahas melalui ceramah dosen dan dikaitkan dengan konsep yang akan dikaji. Cara ini memungkinkan dosen untuk memulai pengajaran dari pengetahuan yang telah dimiliki mahasiswa sehingga konsep baru menjadi lebih mudah dipelajari dan bermakna bagi mahasiswa.

Prasyarat Diskusi

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan diskusi kelompok maupun diskusi kelas:

1. Konsep dasar untuk pemecahan masalah dalam diskusi telah dipahami oleh mahasiswa.
2. Pokok-pokok masalah/ kasus yang akan dibahas harus jelas.
3. Peran dosen adalah membimbing diskusi, bukan memberi ceramah.

Sikap Peserta Diskusi

Ada beberapa hal yang harus dipatuhi oleh para peserta diskusi agar diskusi berhasil, yakni:

1. Perhatian terfokus pada diskusi, artinya seluruh peserta perhatiannya harus terpusat pada masalah yang didiskusikan.
2. Tidak ada yang berbicara sendiri atau diskusi kecil, kecuali mereka yang diberi kesempatan untuk berbicara, dan semua harus memperhatikan sepenuh hati kepada yang sedang diberi kesempatan untuk berbicara. Istilah yang lebih tepat: tutup mulut rapat-rapat, buka mata, telinga, dan pikiran lebar-lebar.
3. Menghargai pendapat orang lain walaupun mungkin pendapatnya berbeda atau bahkan bertolak belakang dengan pendapatnya. Adanya kesadaran bahwa pendapat orang lain tidak sepenuhnya dan selamanya salah walaupun berbeda. Dan pendapat diri sendiri tidak sepenuhnya benar.
4. Mau mendengar orang lain, tidak hanya mau didengar orang lain.

5. Tidak memotong pembicaraan orang lain, kecuali dalam keadaan yang sangat terpaksa, karena pembicaraan sudah keluar dari fokus pembicaraan. Itu pun harus meminta izin dahulu kepada moderator.



Gambar 2 Diskusi Kelas

Manfaat Diskusi

Diskusi tepat untuk:

1. Diberikan bila mahasiswa telah memiliki konsep atau pengalaman terhadap bahan yang akan didiskusikan, oleh karena itu sebelum diskusi dosen hendaknya telah memberikan penjelasan tentang bahan yang akan didiskusikan. Memaksakan kepada mahasiswa yang belum memiliki konsep/ pengalaman sama sekali masalah yang akan didiskusikan akan berakibat kemacetan dalam diskusi.
2. Memperdalam pengetahuan yang telah dikuasai oleh mahasiswa.
3. Melatih mahasiswa mengidentifikasi dan memecahkan masalah, serta mengambil keputusan.
4. Melatih mahasiswa menghadapi masalah secara berkelompok, berpikir bersama memecahkan masalah yang mereka hadapi.

Kelemahan Metode Diskusi

Menurut Suryosubroto (2002: 186) bahwa metode diskusi juga memiliki beberapa kelemahan yang sebelumnya hendaknya dapat diantisipasi, seperti:

1. Tak dapat diramalkan sebelumnya mengenai bagaimana hasilnya sebab tergantung kepada kepemimpinan siswa dan partisipasi anggota-anggotanya;
2. Memerlukan keterampilan-keterampilan tertentu yang belum pernah dipelajari sebelumnya;
3. Jalannya diskusi dapat dikuasai (didominasi) oleh beberapa siswa yang menonjol;
4. Tidak semua topik dapat dijadikan pokok diskusi, tetapi hanya hal-hal yang bersifat problematis saja yang dapat didiskusikan;
5. Diskusi yang mendalam perlu waktu yang banyak. Siswa tidak boleh merasa dikejar-kejar waktu. Perasaan dibatasi waktu menimbulkan kedangkalan dalam diskusi sehingga hasilnya tidak bermanfaat;
6. Apabila suasana diskusi hangat dan siswa sudah berani mengemukakan buah pikiran mereka, biasanya sulit untuk membatasi pokok masalahnya;
7. Sering terjadi dalam diskusi murid kurang berani mengemukakan pendapatnya;
8. Jumlah siswa di dalam kelas yang terlalu besar akan mempengaruhi kesempatan setiap siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

B. Langkah-langkah Memimpin Diskusi

1. Persiapan

- a. Merumuskan tujuan instruksional, mengapa atau alasan harus diadakan diskusi, b. Menjelaskan pentingnya diadakan diskusi kelas.

b. Menjelaskan hasil yang akan dicapai dari diskusi kelas.

c. Menjelaskan tugas masing-masing kelompok, seperti:

- 1) membuat makalah sesuai dengan tema perolehan undian;
- 2) menyiapkan bahan penyajian berupa *power point*;
- 3) mencari bahan/ materi untuk pengayaan/ melengkapi makalah;
- 4) memperbanyak makalah sesuai dengan kebutuhan;
- 5) presentasi makalah sekitar 15 menit
- 6) menjawab pertanyaan-pertanyaan audien pada saat diskusi

d. Merumuskan pokok pembicaraan dengan jelas dan ringkas:

- 1) Mengumpulkan fakta dan informasi mengenai pokok bahasan;
- 2) Menyusun bahan diskusi dalam urutan yang logis dan praktis.

e. Mempertimbangkan latar belakang konsep dan pengalaman yang telah dimiliki mahasiswa:

- 1) Apakah yang telah mereka ketahui, rasakan, pikirkan, alami mengenai tema/ permasalahan;
- 2) Memprediksikan apabila dimungkinkan adanya hambatan-hambatan tertentu yang dapat terjadi pada saat diskusi, masalah-masalah perbedaan pendapat yang tajam.

f. Menyiapkan kerangka diskusi secara terperinci:

- 1) Menentukan aspek-aspek yang perlu dijadikan pokok-pokok pembicaraan;
- 2) Menentukan waktu yang diperlukan untuk membahas tiap aspek (lamanya masing-masing kelompok mempresentasikan makalah, lamanya diskusi, termasuk peraturan jalannya diskusi/ aturan main diskusi);
- 3) Menjelaskan tema/ materi diskusi secara singkat dan jelas berdasarkan aspek-aspek pembicaraan yang telah ditentukan (no.1);

- 4) Menjelaskan secara singkat dan jelas rumusan masalah/ pokok masalah yang harus didiskusikan;
- 5) Membagi pokok pembicaraan dengan cara undian.

g. Menyiapkan fasilitas:

- 1) Memperbanyak bahan diskusi;
- 2) Menentukan lokasi diskusi;
- 3) Mendesain denah ruang diskusi;
- 4) Mempersiapkan referensi atau alat yang dibutuhkan sewaktu diskusi berlangsung;
- 5) Menyiapkan sarana/ prasarana diskusi, audio visual yang diperlukan.

h. Pembagian kelompok:

- 1) mahasiswa memilih/ membentuk kelompok sendiri per kelompok 3 orang;
- 2) banyaknya kelompok 20 kelompok (2 x banyaknya pokok bahasan) atau disesuaikan dengan banyaknya mahasiswa, jika hal ini akan dibuat diskusi panel, sekali penampilan dua kelompok penyaji;
- 3) pengundian materi/ pokok bahasan (setiap pokok bahasan dibahas oleh dua kelompok).

i. Mendesain ruangan agar semua peserta diskusi maupun penyaji dapat berhadap-hadapan, sehingga lebih komunikatif dan interaktif.

2. Pelaksanaan

- a. Dosen menginformasikan tujuan instruksional, mengomunikasikan pokok masalah yang akan didiskusikan, menerangkan prosedur diskusi (presentasi, tanya jawab/ diskusi, alokasi waktu, menjelaskan aturan main).
- b. Kelompok penyaji yang terdiri dari dua kelompok menyajikan makalah, secara bergantian secara panel, paling lama 15 menit tiap kelompok.

c. Diskusi panel, moderator (sementara dosen) memberikan kesempatan bertanya kepada audien per termin, tiap termin tiga penanya. Banyaknya termin disesuaikan waktu yang tersedia. Penanya harus memperkenalkan diri, pertanyaan ditujukan kepada kelompok penyaji yang mana, pertanyaan harus lugas dan jelas.

d. Pemberian kesempatan kepada kelompok penyaji untuk menanggapi pertanyaan audien.

e. Pada saat pelaksanaan, terutama pada diskusi-diskusi kelas tahap awal, tugas dosen sebagai moderator adalah:

- 1) Mengendalikan anggota yang terlalu banyak bicara;
- 2) Mengusahakan anggota pemalu untuk berpartisipasi aktif;
- 3) Bijaksana menghadapi sumbangan pikiran yang tidak relevan;
- 4) Mencegah perdebatan yang berorientasi pribadi;
- 5) Mengarahkan pembicaraan agar tidak menyimpang;

3. Penutup

- a. Moderator menyimpulkan dan merefleksi hasil diskusi.
- b. Evaluasi pelaksanaan diskusi, memberi kesempatan pada kelompok lain untuk memberikan evaluasi pelaksanaan diskusi demi kebaikan diskusi selanjutnya.
- c. Dosen memberikan umpan balik dan penguatan.
- d. Dosen mengingatkan pelaksanaan diskusi berikutnya kepada calon-calon kelompok penyaji agar mempersiapkan diri lebih awal dan lebih baik.

Usaha Mengatasi Kelemahan Metode Diskusi

Djajadisastra (1982) mengemukakan beberapa langkah untuk mengatasi kelemahan-kelemahan metode diskusi dalam pembelajaran, yaitu:

1. Murid-murid dikelompokkan menjadi kelompok-kelompok kecil, misalnya lima orang murid setiap kelompok. Kelompok kecil ini harus terdiri dari murid-murid yang pandai dan tidak

BAB 5

MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI

pandai, yang pandai bicara dan yang kurang pandai berbicara, murid laki-laki dan murid perempuan. Hal ini harus diatur benar-benar oleh guru. Di samping itu, harus pula diperhatikan agar murid-murid yang sekelompok itu benar-benar dapat bekerja sama. Dalam setiap kelompok ditetapkan ketuanya.

2. Agar tidak menimbulkan "kelompok-isme", ada baiknya bila untuk setiap diskusi dengan topik atau problema baru selalu dibentuk lagi kelompok-kelompok baru dengan cara melakukan pertukaran anggota-anggota kelompok. Dengan demikian murid akan pernah mengalami suasana bekerja bersama-sama dalam satu kelompok dan juga pernah mengalami bekerja sama dengan semua teman sekelasnya;
3. Topik-topik atau problema yang akan dijadikan pokok-pokok diskusi dapat diambil dari buku-buku pelajaran murid, dari surat-surat kabar, dari kejadian sehari-hari di sekitar sekolah, dan kegiatan di masyarakat yang menjadi pusat perhatian penduduk setempat;
4. Mengusahakan penyesuaian dengan berat topik yang dijadikan pokok diskusi. Membagi-bagi diskusi di dalam beberapa hari atau minggu berdasarkan pembagian topik ke dalam topik-topik yang lebih kecil lagi (sub topik), keleluasaan berdiskusi dapat pula dilakukan dengan menyelenggarakan suatu pekan diskusi di mana seluruh pekan itu dipergunakan untuk mendiskusikan problema-problema yang telah dipersiapkan sebelumnya;
5. Menyiapkan dan melengkapi semua sumber data yang diperlukan, baik yang tersedia di sekolah maupun yang terdapat di luar sekolah.

Simulasi menurut (Hasibuan dan Moedjiono, 2008:27) adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja). Simulasi dapat berupa *role playing*, psikodrama, sosiodrama dan permainan.

Sosiodrama (*role playing*) berasal dari kata sosio dan drama. Sosio berarti sosial menunjuk pada obyeknya yaitu masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan sosial, dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Sosial atau masyarakat terdiri dari manusia yang satu sama lain terjalin hubungan yang dikatakan hubungan sosial. Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi sosiodrama adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial (Sagala, 2009: 213). Berdasarkan pengertian di atas metode pembelajaran simulasi ada yang menyebutnya dengan metode pembelajaran sosiodrama.

Tujuan bermain peranan, sesuai dengan jenis belajar menurut Hamalik (2008: 199) adalah:

1. Belajar dengan berbuat. Para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
2. Belajar melalui peniruan (imitasi). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktor) dan tingkah laku mereka.
3. Belajar melalui balika. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/ pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
4. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulanginya dalam penampilan berikutnya.

Teknik simulasi digunakan dalam semua sistem pengajaran, terutama dalam desain instruksional yang berorientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku. Latihan-latihan keterampilan menuntut praktik yang dilaksanakan di dalam situasi kehidupan nyata (dalam pekerjaan tertentu), atau dalam situasi simulasi yang mengandung ciri-ciri situasi kehidupan senyatanya. Latihan-latihan dalam bentuk simulasi pada dasarnya berlatih melaksanakan tugas-tugas yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Hamalik, 2005: 196).

Metode simulasi, menurut Hasibuan dan Moedjiono (2008: 27) memiliki beberapa kelebihan, (a) menyenangkan, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi; (b) menggalakkan guru untuk mengembangkan aktivitas simulasi; (c) memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya; (d) memvisualkan hal-hal yang abstrak; (e) tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang pelik; (f) memungkinkan

terjadinya interaksi antarsiswa; (g) menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi; (h) melatih berpikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses, kemajuan simulasi. Sedangkan kelemahannya antara lain (a) efektivitasnya dalam memajukan belajar belum dapat dilaporkan oleh riset; (b) validitas simulasi masih banyak diragukan orang; (c) menuntut imajinasi dari guru dan siswa.

Prinsip-prinsip Simulasi

1. Dilakukan oleh kelompok siswa, tiap kelompok mendapat kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda;
2. Semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing;
3. Penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, dibicarakan oleh siswa dan guru;
4. Petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu;
5. Dalam simulasi seyogianya dapat dicapai tiga domain psikis;
6. Dalam simulasi hendaknya digambarkan situasi yang lengkap;
7. Hendaknya diusahakan terintegrasi beberapa ilmu (Hasibuan dan Moedjiono, 2008: 27).

Langkah-langkah Pelaksanaan Simulasi

Yang harus kita perhatikan dalam simulasi agar berhasil dengan baik adalah langkah-langkah yang harus ditempuh dalam simulasi, yaitu:

1. Penentuan topik dan tujuan simulasi;
2. Guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan;
3. Guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya;
4. Pemilihan pemegang peranan;

5. Guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan;
6. Guru memberi kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan;
7. Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi;
8. Pelaksanaan simulasi;
9. Evaluasi dan pemberian balikan;
10. Latihan ulang (Hasibuan dan Moedjiono, 2008: 27-28).

Kebaikan Metode Sosiodrama

Metode sosiodrama menurut Mansyur (1996: 104) memiliki kebaikan seperti:

1. murid melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat bahan yang akan didramakan;
2. murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi;
3. Bakau yang terpendam pada murid dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau timbul bibit seni dari sekolah;
4. kerja sama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya;
5. murid memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya;
6. bahasa lisan murid dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan Metode Sosiodrama

1. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif;
2. Banyak memakan waktu, persiapan, pemahaman isi bahan pelajaran, dan pelaksanaan pertunjukan;
3. Memerlukan tempat yang cukup luas;
4. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton (Sagala, 2009: 213-214).

Mengatasi Kelemahan Metode Sosiodrama

1. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa dapat diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, masing-masing akan mencari masalah sesuai dengan perannya, dan siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula;
2. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah ini;
3. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil mengatur adegan pertama;
4. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia (Sagala, 2009: 214).

BAB 6

MODEL PEMBELAJARAN CERAMAH

A. Pengantar

Ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik. Dalam pelaksanaan ceramah untuk menjelaskan uraiannya, guru dapat menggunakan alat-alat bantu seperti gambar dan audio visual lainnya. Ceramah juga sebagai kegiatan memberikan informasi dengan kata-kata yang sering mengaburkan dan kadang-kadang ditafsirkan salah (Sagala, 2009: 201)

Metode kuliah mimbar atau ceramah adalah metode yang paling banyak digunakan dalam proses mengajar. Biasanya sebelum menggunakan metode lain dalam pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah terlebih dahulu sebagai pengantar. Ada beberapa keunggulan metode ceramah: (1) cepat untuk menyampaikan informasi; (2) dapat menyampaikan informasi dalam jumlah banyak dengan waktu singkat kepada sejumlah besar pendengar.

Menurut Sagala (2009: 202) agar ceramah menjadi metode yang baik hendaknya diperhatikan:

1. Digunakan jika jumlah khalayak cukup banyak;
2. Dipakai jika guru akan memperkenalkan materi pelajaran baru;

3. Dipakai jika khalayaknya telah mampu menerima informasi melalui kata-kata;
4. Sebaiknya diselingi oleh penjelasan melalui gambar dan alat-alat visual lainnya;
5. Sebelum ceramah dimulai, sebaiknya guru berlatih dulu memberikan ceramah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsentrasi mahasiswa akan menurun dengan cepat setelah ia mendengarkan ceramah lebih dari 20 menit secara terus menerus (E.J. Thomas, 1970 dalam Budiardjo, L., 1997: 8–15). Di samping itu masih ada beberapa kelemahan metode ceramah seperti:

1. Komunikasi yang terjadi hanya satu arah. Akibatnya apabila metode ini diterapkan secara murni, mahasiswa menjadi pasif karena tidak diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau bertanya.
2. Dosen mengalami kesulitan untuk memenuhi kebutuhan individual pendengar yang heterogen. Mahasiswa yang kecepatan belajarnya lambat akan mengalami kesulitan mentransfer pengetahuan baru jika dosen mengajar terlalu cepat. Sebaliknya mahasiswa yang kecepatan belajarnya cepat akan menjadi bosan. Akibatnya perbedaan yang terjadi di antara mahasiswa menjadi semakin besar bila dosen hanya mementingkan penyampaian informasi secepatnya tanpa memperhatikan kebutuhan dan kecepatan belajar individu.
3. Mahasiswa tidak diberi kesempatan untuk berpikir dan berperilaku kreatif. Pengajaran tidak berpusat pada mahasiswa, tetapi pada dosen. Akibatnya mahasiswa menjadi pasif, tidak terampil dan cepat menjadi bosan.

B. Sifat Metode Ceramah

Bahwa peranan siswa dalam metode ceramah adalah mendengarkan dengan teliti dan mencatat masalah-masalah penting yang

disampaikan guru. Menurut Sagala (2009: 202), sifat metode ceramah adalah:

1. Tidak dapat memberikan kesempatan untuk berdiskusi memecahkan masalah sehingga proses penyerapan pengetahuan kurang tajam;
2. Kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keberanian mengemukakan pendapatnya;
3. Pertanyaan lisan dalam ceramah kurang dapat ditangkap oleh pendengarnya, apalagi digunakan kata-kata asing;
4. Kurang cocok dengan tingkah laku kemampuan anak yang masih kecil, karena taraf berpikir anak masih berada dalam taraf yang kurang konkret.

Agar dosen dapat memanfaatkan keunggulan metode ceramah dan sekaligus mengurangi kelemahan metode ceramah, seyogianya diterapkan alternatif kombinasi metode ceramah dengan metode yang lain.

C. Langkah-langkah Metode Ceramah

Menurut Silberman, Mel (dalam Khilmiah dkk., 2005:65-66) menjelaskan bahwa meskipun metode ceramah ini ada beberapa kelemahan, tetapi apabila dilaksanakan dengan langkah-langkah yang tepat sebagai salah satu metode pembelajaran aktif dengan menggunakan modifikasi-modifikasi untuk mengurangi kekurangan-kekurangannya. Langkah-langkah yang dimaksud adalah:

1. Mengemukakan cerita atau visual yang menarik: sajikan anekdot, cerita fiksi, kartun atau grafik yang relevan yang dapat memenuhi perhatian peserta didik terhadap apa yang anda kerjakan.
2. Tawarkan sebuah masalah: kemukakan suatu problem di sekitar ceramah yang akan disusun.
3. Bangkitkan perhatian dengan memberi pertanyaan: berilah peserta didik sebuah pertanyaan (apakah mereka memiliki

sedikit pengetahuan sebelumnya) sehingga mereka termotivasi untuk mendengarkan ceramah anda dan tertarik untuk menjawabnya.

4. *Headlines*: memberi poin-poin dari ceramah pada kata-kata kunci yang berfungsi sebagai alat bantu ingatan (*sub-hiding verbal*).
5. Contoh dan analogi: mengemukakan ilustrasi kehidupan nyata mengenai gagasan dalam ceramah, dan jika mungkin buat perbandingan antara materi anda dan pengetahuan dengan pengalaman peserta didik yang telah peserta didik alami.
6. Alat bantu visual: gunakan *flip chart*, transparansi, *hand out* dan demonstrasi yang membantu mahasiswa melihat dan mendengarkan apa yang anda katakan
7. Tantang spot; hentikan ceramah secara periodik dan tantanglah (mintalah) mahasiswa untuk memberi contoh dari konsep yang disajikan untuk menjawab pertanyaan kuis spot.
8. Latihan-latihan yang memperjelas: seluruh penyajian, selingi dengan aktivitas-aktivitas singkat yang memperjelas poin-poin yang anda buat.
9. Aplikasi problem: ajukan problem atau pertanyaan pada mahasiswa untuk diselesaikan dengan didasarkan pada informasi yang diberikan sewaktu ceramah.
10. Review peserta didik: mintalah mahasiswa saling mereview isi ceramah satu dengan yang lain, atau berilah mereka *review tes* dengan menskor sendiri.

D. Kebaikan dan kelemahan Metode Ceramah

Kebaikan metode ceramah antara lain (a) guru dapat menguasai seluruh arah kelas; (b) organisasi kelas sederhana. Sedangkan kelemahan metode ceramah (a) guru sukar mengetahui sampai di mana murid-murid telah mengerti pembicaraannya; (b) murid sering kali memberi pengertian lain dari hal yang dimaksudkan guru (Suryosubroto, 2002: 166-168).

BAB 7

MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

A. Pendahuluan

Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yakni konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*) (Depdiknas, 2003).

Sistem CTL menurut Johnson (2007: 67) merupakan proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dalam konteks kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial dan budaya mereka. Untuk mencapai tujuan ini, sistem tersebut meliputi delapan komponen berikut: membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang diatur sendiri, melakukan kerja sama, berpikir

kritis dan kreatif, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian autentik.

Tujuan pembelajaran kontekstual adalah untuk membekali mahasiswa berupa pengetahuan dan kemampuan (*skill*) yang lebih realistis karena inti pembelajaran ini adalah untuk mendekatkan hal-hal yang teoritis ke praktis. Sehingga dalam pelaksanaan metode ini diusahakan teori yang dipelajari terapkan dalam situasi riil. Bagi dosen metode ini membantu dosen mengaitkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata dan mendorong mahasiswa membuat hubungan antara pengetahuan sebelumnya (*prior knowledge*) dengan aplikasinya dalam kehidupan mereka di masyarakat (Khilmiyah, et.al, 2005:81).

Dalam konteks ini, peserta didik perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa yang mereka pelajari berguna bagi hidupnya nanti. Dengan demikian mereka memosisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal untuk hidupnya kelak. Mereka mempelajari apa yang bermanfaat bagi dirinya dan berupaya menggapainya. Dalam upaya itu, mereka memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing.

Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membimbing peserta didik mencapai tujuannya. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi anggota kelas. Sesuatu yang baru baik pengetahuan maupun keterampilan datang dari 'menemukan sendiri' bukan dari 'apa kata guru'. Begitulah peran guru di kelas yang dikelola dengan pendekatan kontekstual.

Kontekstual hanya sebagai sebuah strategi pembelajaran. Seperti halnya strategi pembelajaran yang lain, kontekstual dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran berjalan lebih

produktif dan bermakna. Pendekatan kontekstual dapat dilaksanakan tanpa harus mengubah kurikulum dan tatanan yang ada.

Menurut Zahorik (1995) terdapat lima elemen yang harus diperhatikan dalam praktek pembelajaran kontekstual, yaitu (1) pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*); (2) pemerolehan pengetahuan baru (*acquiring knowledge*) dengan cara mempelajari secara keseluruhan dahulu, kemudian memperhatikan detailnya; (3) pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), yaitu dengan cara menyusun konsep sementara (hipotesis), melakukan *sharing* kepada orang lain agar mendapat tanggapan (validasi) dan atas dasar tanggapan itu konsep tersebut direvisi dan dikembangkan; (4) mempraktekkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*); (5) melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut.

B. Prinsip Dasar Pendidikan Konstekstual

1. Prinsip Dasar Pendidikan Konstekstual

Menurut Johnson (2007: 18) bahwa pendidikan kontekstual memiliki tiga prinsip dasar, yaitu (1) belajar menghasilkan perubahan perilaku anak didik yang relatif permanen, artinya peran penggiat pendidikan –khususnya guru dan dosen– adalah sebagai pelaku perubahan (*agent of change*); (2) anak didik memiliki potensi, gandrung dan kemampuan yang merupakan benih kodrati untuk ditumbuhkembangkan tanpa henti; (3) perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak tumbuh alami linier sejalan proses kehidupan. Artinya, proses belajar- mengajar memang merupakan bagian dari kehidupan itu sendiri, tetapi ia didesain secara khusus, dan diniati demi tercapainya kondisi atau kualitas ideal seperti disebut di atas.

2. Strategi Pendidikan Kontekstual

Terdapat tujuh strategi yang sama pentingnya dan semuanya secara proporsional dan rasional mesti ditempuh pada pendidikan

2. Prinsip diferensiasi, diferensiasi menjadi nyata ketika CTL menantang para siswa untuk saling menghormati keunikan masing-masing, untuk menghormati perbedaan-perbedaan, untuk menjadi kreatif, untuk bekerja sama, untuk menghasilkan gagasan dan hasil baru yang berbeda, dan untuk menyadari bahwa keragaman adalah tanda kemantapan dan kekuatan.
3. Prinsip pengorganisasian diri, terlihat ketika para siswa mencari dan menemukan kemampuan dan minat mereka sendiri yang berbeda, mendapat manfaat dari umpan balik yang diberikan oleh penilaian autentik, mengulas usaha-usaha mereka dalam tuntunan tujuan yang jelas dan standar yang tinggi, dan berperan serta dalam kegiatan-kegiatan yang berpusat pada siswa yang membuat hati mereka bernyanyi.

E. Strategi Pembelajaran CTL

Alwasilah (2007: 17), menyebutkan bahwa ada tujuh ayat pendidikan kontekstual, yaitu: (1) pengajaran berbasis problem; (2) menggunakan konteks yang beragam; (3) mempertimbangkan kebhinekaan siswa; (4) memberdayakan siswa untuk belajar sendiri; (5) belajar melalui kolaborasi; (6) menggunakan penilaian autentik; (7) mengejar standar tinggi.

BAB 8

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING)

A. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Slavin (dalam Isjoni, 2009: 15) mengemukakan, "*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher.*" Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan

hubungan yang bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok (Sugandi, 2002: 14, dalam Riyadi Purworedjo, 2009: 2)

Menurut pendapat Lie, A. (2008: 29) bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar-benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. *Cooperative learning* juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok (Solihatin, E., dan Rahardjo, 2007: 4).

Menurut Slavin (dalam <http://ipotes.wordpress.com>) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain. Jadi Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-

ciri: 1) untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif, 2) kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, 3) jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula, dan 4) penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan.

Lie (2008:17) menyebut *cooperative learning* ini dengan sistem pengajaran gotong-royong, sebagaimana ia mengutip dari Surabaya Post, 31 Juli 1995, yang mengatakan bahwa latar belakang sejarah bangsa Indonesia sangat bertolak belakang dengan latar belakang masyarakat Amerika Serikat. Karena perbedaan ini ada suatu keraguan bahwa penggunaan metode *cooperative learning* atau sistem pengajaran gotong-royong mungkin bias menghambat upaya pengembangan kemampuan diri sebagai individu.

B. Tipologi Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2008: 26-28) ada enam tipologi pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Tujuan kelompok, bahwa kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok. Dalam metode pembelajaran Tim Siswa, ini bisa berupa sertifikat atau rekognisi lainnya yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.
2. Tanggung jawab individu, yang dilaksanakan dengan dua cara. Pertama dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata individu atau penilaian lainnya, seperti dalam model pembelajaran siswa. Kedua, merupakan spesialisasi tugas. Cara kedua ini siswa diberi tanggung jawab khusus untuk sebagian tugas kelompok.

3. Kesempatan sukses yang sama, yang merupakan karakteristik unik metode pembelajaran tim siswa, yakni penggunaan skor yang memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.
4. Kompetisi tim, sebagai sarana untuk motivasi siswa untuk bekerja sama dengan anggota timnya.
5. Spesialisasi tugas, tugas untuk melaksanakan sub tugas terhadap masing-masing anggota kelompok.
6. Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok, metode ini akan mempercepat langkah kelompok.

Stahl (1994) dalam Lie (2008:7) mengemukakan bahwa konsep dasar atau prinsip-prinsip dasar *cooperative learning* meliputi: (1) perumusan tujuan belajar mahasiswa harus jelas; (2) penerimaan yang menyeluruh oleh mahasiswa tentang tujuan belajar; (3) ketergantungan yang bersifat positif; (4) interaksi yang bersifat terbuka; (5) tanggung jawab individu; (6) kelompok bersifat heterogen; (7) interaksi sikap dan perilaku sosial yang positif; (8) tindak lanjut/*follow up*; (9) kepuasan dalam belajar.

Roger dan David Johnson (dalam Lie, A., 2008:31) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong-royong harus diterapkan, yang meliputi:

1. Saling ketergantungan positif, artinya bahwa keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya.
2. Tanggung jawab perseorangan, artinya setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
3. Tatap muka, maksudnya bahwa setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi.
4. Komunikasi antar anggota, artinya agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi.
5. Evaluasi proses kelompok, pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja

kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya dapat bekerja sama lebih efektif.

Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif sebagai berikut: 1) siswa dalam kelompok haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama, 2) siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, 3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, 4) siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, 5) siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok, 6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya, dan 7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif (Ibrahim, 2010, dalam <http://ipotes.wordpress.com>).

Ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah; (1) belajar bersama dengan teman, (2) selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman, (3) saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok, (4) belajar dari teman sendiri dalam kelompok, (5) belajar dalam kelompok kecil, (6) produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat, (7) keputusan tergantung pada mahasiswa sendiri, (8) mahasiswa aktif (Stahl, 1994). Senada dengan ciri-ciri tersebut, Johnson dan Johnson (1984) serta Hilke (1990) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah; (1) terdapat saling ketergantungan yang positif di antara anggota kelompok, (2) dapat dipertanggungjawabkan secara individu, (3) heterogen, (4) berbagi kepemimpinan, (5) berbagi tanggung jawab, (6) menekankan pada tugas dan kebersamaan, (7) membentuk keterampilan sosial, (8) peran guru/dosen mengamati proses belajar mahasiswa, (9) efektivitas belajar tergantung pada kelompok. Proses belajar terjadi dalam kelompok-kelompok kecil (3-4 orang anggota), bersifat

heterogen tanpa memperhatikan perbedaan kemampuan akademik, gender, suku, maupun lainnya (www.ditnaga-dikti.org/ditnaga/files/PIP/kooperatif.pdf).

C. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya (Slavin, 1994: 50).

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting. Menurut Depdiknas tujuan pertama pembelajaran kooperatif, yaitu meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya. Siswa yang lebih mampu akan menjadi nara sumber bagi siswa yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Sedangkan tujuan yang kedua, pembelajaran kooperatif memberi peluang agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial. Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya (<http://ipotes.wordpress.com>)

D. Prosedur Pembelajaran

Menurut Ditnaga Dikti, pada dasarnya, kegiatan pembelajaran dipilahkan menjadi empat langkah, yaitu: orientasi, bekerja

kelompok, kuis, dan pemberian penghargaan. Setiap langkah dapat dikembangkan lebih lanjut oleh para dosen dengan berpegang pada hakekat setiap langkah sebagai berikut:

1. Orientasi

Sebagaimana halnya dalam setiap pembelajaran, kegiatan diawali dengan orientasi untuk memahami dan menyepakati bersama tentang apa yang akan dipelajari serta bagaimana strategi pembelajarannya. Dosen mengomunikasikan tujuan, materi, waktu, langkah-langkah serta hasil akhir yang diharapkan dikuasai oleh mahasiswa, serta sistem penilaiannya. Pada langkah ini mahasiswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang apa saja, termasuk cara kerja dan hasil akhir yang diharapkan atau sistem penilaiannya. Negosiasi dapat terjadi antara dosen dan mahasiswa, namun pada akhir orientasi diharapkan sudah terjadi kesepakatan bersama.

2. Kerja kelompok

Pada tahap ini mahasiswa melakukan kerja kelompok sebagai inti kegiatan pembelajaran. Kerja kelompok dapat dalam bentuk kegiatan memecahkan masalah, atau memahami dan menerapkan suatu konsep yang dipelajari. Kerja kelompok dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti berdiskusi, melakukan eksplorasi, observasi, percobaan, *browsing* lewat internet, dan sebagainya. Waktu untuk bekerja kelompok disesuaikan dengan luas dan dalamnya materi yang harus dikerjakan. Kegiatan yang memerlukan waktu lama dapat dilakukan di luar jam pelajaran, sedangkan kegiatan yang memerlukan sedikit waktu dapat dilakukan pada jam pelajaran. Agar kegiatan kelompok terarah, perlu diberikan panduan singkat sebagai pedoman kegiatan. Sebaiknya panduan ini disiapkan oleh dosen. Panduan harus memuat tujuan, materi, waktu, cara kerja kelompok dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok, serta hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai. Misalnya, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan media tepat guna dalam

pembelajaran. Untuk itu, mahasiswa secara bersama-sama perlu berdiskusi, melakukan analisis terhadap komponen-komponen pembelajaran seperti; kompetensi apa yang diharapkan dicapai oleh peserta didik, materi apa yang dipelajari, strategi pembelajaran yang digunakan, serta bentuk evaluasinya. Mahasiswa juga melakukan eksplorasi untuk mengembangkan media tepat guna. Eksplorasi dapat dilakukan secara individual atau kelompok sesuai kesepakatan. Hasil eksplorasi dibahas dalam kelompok untuk menghasilkan media-media pembelajaran tepat guna yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dosen berperan sebagai fasilitator dan dinamisator bagi masing-masing kelompok, dengan cara melakukan pemantauan terhadap kegiatan belajar mahasiswa, mengarahkan keterampilan kerjasama, dan memberikan bantuan pada saat diperlukan.

3. Tes/ Kuis

Pada akhir kegiatan kelompok diharapkan semua mahasiswa telah mampu memahami topik/masalah yang sudah dikaji bersama. Kemudian masing-masing mahasiswa menjawab tes atau kuis untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap konsep/topik/masalah yang dikaji. Penilaian individu ini mencakup penguasaan ranah kognitif, afektif, dan keterampilan. Misalnya, bagaimana melakukan analisis pembelajaran? Mengapa perlu melakukan analisis pembelajaran sebelum mengembangkan media? Mahasiswa dapat juga diminta membuat prototipe media tepat guna yang memiliki tingkat interaktif tinggi dalam pembelajaran, dsb.

4. Penghargaan kelompok

Langkah ini dimaksudkan untuk memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil memperoleh kenaikan skor dalam tes individu. Kenaikan skor dihitung dari selisih antara skor dasar dengan skor tes individual. Menghitung skor yang didapat masing-masing kelompok dengan cara menjumlahkan skor yang didapat mahasiswa di dalam kelompok tersebut kemudian dihitung rata-

ratanya. Selanjutnya berdasarkan skor rata-rata tersebut ditentukan penghargaan masing-masing kelompok. Misalnya, bagi kelompok yang mendapat rata-rata kenaikan skor sampai dengan 15 mendapat penghargaan sebagai "Good Team". Kenaikan skor lebih dari 15 hingga 20 mendapat penghargaan "Great Team". Sedangkan kenaikan skor lebih dari 20 sampai 30 mendapat penghargaan sebagai "Super Team".

Anggota kelompok pada periode tertentu dapat diputar, sehingga dalam satu satuan waktu pembelajaran anggota kelompok dapat diputar 2-3 kali putaran. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan dinamika kelompok di antara anggota kelompok dalam kelompok tersebut. Di akhir tatap muka dosen memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah dibahas pada pertemuan itu, sehingga terdapat kesamaan pemahaman pada semua mahasiswa (www.ditnaga-dikti.org/ditnaga/files/PIP/kooperatif.pdf).

Langkah-langkah *cooperative learning* menurut Stahl, 1994; Slavin, 1983 (dalam Solihatin dan Raharjo, 2007: 10) dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Dosen merancang rencana program pembelajaran.
2. Dalam aplikasi pembelajaran di kelas, dosen merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi kegiatan mahasiswa dalam belajar secara bersama dalam kelompok-kelompok kecil.
3. Dalam melakukan observasi terhadap kegiatan mahasiswa, dosen mengarahkan dan membimbing mahasiswa, baik secara individual maupun kelompok, baik dalam memahami materi maupun mengenai sikap dan perilaku mahasiswa selama kegiatan belajar berlangsung.
4. Dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya. Pada saat diskusi kelas ini, dosen bertindak sebagai moderator.

E. Model-model Cooperative Learning

Model-model *Cooperative learning* antara lain:

1. *Student Teams–Achievement Division (STAD)/ Divisi Pencapaian–Kelompok Siswa*

Tipe STAD yang dikembangkan oleh Slavin ini merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2009:51).

Menurut Slavin (2009:143), tipe STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk pemulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Di samping itu metode itu, metode ini juga sangat mudah diadaptasi–telah digunakan dalam matematika, sains, ilmu pengetahuan sosial, bahasa Inggris, teknik, dan banyak subjek lainnya, dan pada tingkat sekolah menengah sampai perguruan tinggi (Sharan, 2009: 5).

Strategi pelaksanaan/ siklus aktivitas model STAD adalah sebagai berikut:

- Siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan jenis kelamin dan sukunya.
- Guru memberikan pelajaran.
- Siswa-siswa di dalam kelompok itu memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran tersebut.
- Semua siswa menjalani kuis perseorangan tentang materi tersebut. Mereka tidak dapat membantu satu sama lain.
- Nilai-nilai hasil kuis siswa diperbandingkan dengan nilai rata-rata mereka sendiri yang sebelumnya.
- Nilai-nilai itu diberi hadiah berdasarkan pada seberapa tinggi peningkatan yang bisa mereka capai atau seberapa tinggi nilai itu melampaui nilai mereka yang sebelumnya.

- Nilai-nilai dijumlah untuk mendapatkan nilai kelompok.
- Kelompok yang bisa mencapai kriteria tertentu bisa mendapatkan sertifikat atau hadiah-hadiah lainnya (sharan, 2009:5)

STAD terdiri atas lima komponen utama, yaitu:

- Presentasi kelas*, guru memulai dengan menyampaikan indikator yang harus dicapai hari itu dan memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan dipelajari. Dilanjutkan dengan memberikan persepsi dengan tujuan mengingatkan siswa terhadap materi prasyarat yang telah dipelajari, agar siswa dapat menghubungkan materi yang akan disajikan dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

Pada tahap ini perlu ditekankan: (1) mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok; (2) menekankan bahwa belajar adalah memahami makna, dan bukan hafalan; (3) memberikan umpan balik sesering mungkin untuk mengontrol pemahaman siswa; (4) memberikan penjelasan mengapa jawaban pertanyaan itu benar atau salah; dan (5) beralih kepada materi selanjutnya apabila siswa telah memahami permasalahan yang ada.

- Tim/Tahap Kerja Kelompok*. Tim yang terdiri dari empat atau lima siswa mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Pada tahap ini setiap siswa diberi lembar tugas yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok siswa saling berbagi tugas. Guru sebagai fasilitator dan motivator. Hasil kerja kelompok ini dikumpulkan.
- Kuis/Tahap Tes Individu*, diadakan pada akhir pertemuan kedua dan ketiga, kira-kira 10 menit, untuk mengetahui yang telah dipelajari secara individu, selama mereka bekerja dalam kelompok. Siswa tidak boleh saling membantu dalam mengerjakan kuis.

- d. Tahap Perhitungan Skor Kemajuan Individu, yang dihitung berdasarkan skor awal. Tahap ini dilakukan agar siswa terpacu untuk memperoleh prestasi terbaik.

Slavin (2008: 159) memberikan pedoman pemberian skor perkembangan individu sebagai berikut:

Skor Kuis	Poin Kemajuan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	5
10-1 poin di bawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
Kertas jawaban sempurna (terlepas dari skor awal)	30

- e. Tahap Pemberian penghargaan/ Rekognisi Tim. Tim akan mendapatkan penghargaan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu (Slavin (2008: 143)

Langkah-langkah untuk menggunakan STAD

Sharan (2009: 11) menjelaskan bahwa langkah-langkah untuk menggunakan STAD adalah sebagai berikut:

- Buatlah salinan lembar rekapitulasi kelompok.
- Merangking siswa, dari yang paling pintar ke paling kurang pintar.
- Tentukan jumlah anggota kelompok, jika memungkinkan tiap-tiap kelompok harus memilih empat anggota.
- Masukkan siswa ke dalam kelompok, secara berimbang.
- Sebarkan lembar rekapitulasi siswa.
- Tentukan nilai dasar.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT)

Secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan

sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2008: 163)

Pembelajaran *Student Teaching Learning* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok

Dalam metode ini mahasiswa setelah belajar dalam kelompoknya masing-masing anggota kelompok yang setingkat kemampuannya akan dipertemukan dalam suatu pertandingan/ turnamen yang dikenal dengan "*tournaments table*" yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Skor yang didapat akan memberikan kontribusi rata-rata skor kelompok.

a. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Menurut Slavin (1995:105) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu:

1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Penyajian kelas dalam Pembelajaran Koperatif Tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan *games* akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

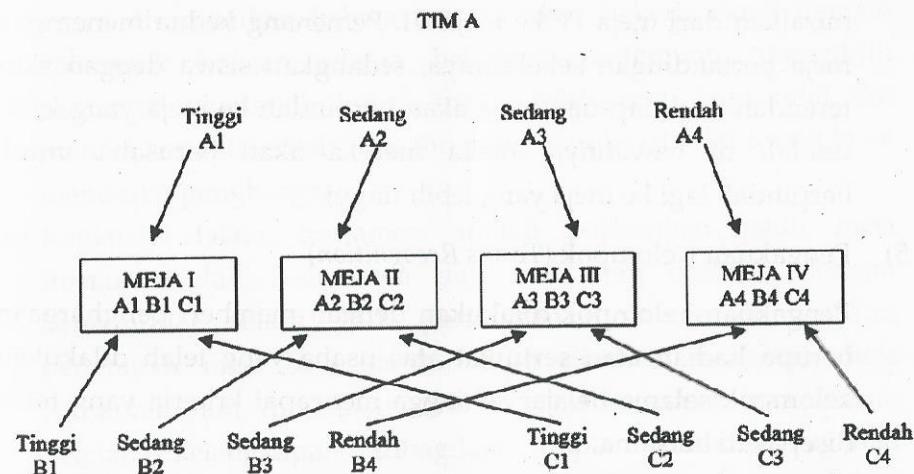
3) Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

4) Kompetisi/Turnamen (*Turnaments*)

Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah dosen memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya. Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada skema di bawah ini.

Gambar 1. Penempatan mahasiswa ke Meja Turnamen



(Adaptasi Slavin, 2008: 168)

Untuk turnamen pertama, guna menempatkan mahasiswa pada "*tournaments table*" dengan pengaturan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja I, siswa berkemampuan sedang meja II dan III kemudian siswa berkemampuan rendah pada meja IV.

Setelah turnamen selesai dan dilakukan penilaian, guru melakukan pengaturan kembali kedudukan siswa pada tiap meja turnamen, kecuali pemenang meja tertinggi (meja I). Pemenang dari setiap meja dinaikkan atau digeser satu tingkat ke meja yang lebih tinggi tingkatannya dan siswa yang mendapat skor yang terendah pada setiap meja turnamen selain pada meja terendah tingkatannya (meja IV) diturunkan satu tingkat ke meja yang lebih rendah tingkatannya. Pada akhirnya mereka akan mengalami kenaikan atau penurunan sehingga mereka akan sampai pada meja yang sesuai dengan kinerja mereka.

Setelah pertandingan pertama, siswa-siswa mengubah posisi atau meja pertandingannya sesuai dengan hasil pertandingan sebelumnya. Pemenang dari tiap-tiap meja akan

berpindah pada meja pertandingan yang lebih tinggi selanjutnya, misalkan dari meja IV ke meja III. Pemenang kedua menempati meja pertandingan sebelumnya, sedangkan siswa dengan skor terendah dari tiap-tiap meja akan berpindah ke meja yang lebih rendah di bawahnya, maka mereka akan berusaha untuk berpindah lagi ke meja yang lebih tinggi.

5) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Ada tiga penghargaan yang dapat diberikan dalam penghargaan tim. Penghargaan tim dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Penghargaan tim

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

(Slavin, 2008:175)

b. Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

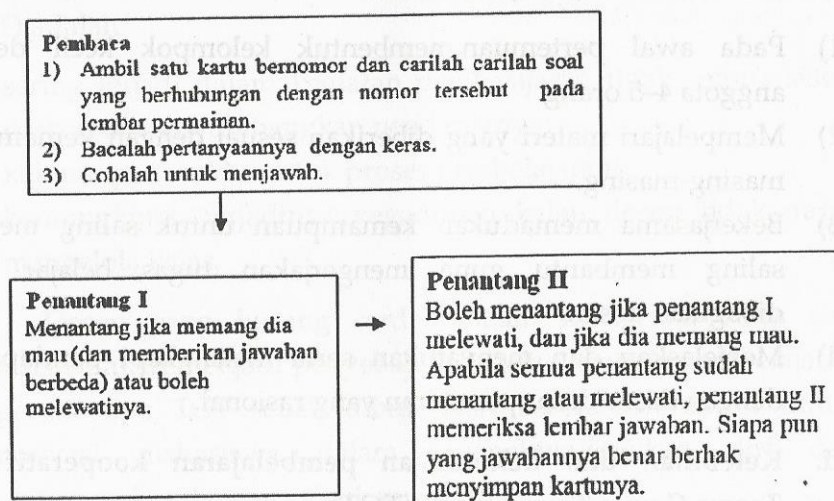
Langkah-langkah dan aktivitas pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*.
- 2) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta

memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.

- 3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. Bagan dari putaran permainan dengan 3 siswa dalam satu meja turnamen dapat dilihat dari bagan di bawah ini.

Bagan 1. Putaran permainan



Adaptasi Slavin, 2008: 173

- 4) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan

pada meja turnamen terdiri dari 3 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40 dan ketiga 20.

- 5) Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain. Dengan model yang mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa yang lain.

c. Kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Kegiatan mahasiswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) antara lain:

- 1) Pada awal pertemuan, membentuk kelompok kecil dengan anggota 4-5 orang.
- 2) Mempelajari materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- 3) Bekerjasama memadukan kemampuan untuk saling mengisi, saling membantu guna mengerjakan tugas belajar yang dibagikan dosen.
- 4) Menjelaskan dan menyatukan serta melengkapi pendapatnya dengan dasar-dasar pemikiran yang rasional.

d. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah:

- 1) dalam kelas kooperatif mahasiswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;
- 2) rasa percaya diri mahasiswa menjadi lebih tinggi;

- 3) perilaku mengganggu terhadap mahasiswa lain menjadi lebih kecil;
- 4) motivasi belajar mahasiswa bertambah;
- 5) pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan negara;
- 6) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara mahasiswa dengan mahasiswa dan antara mahasiswa dengan dosen;
- 7) mahasiswa dapat menelaah sebuah mata kuliah atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri mahasiswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar mahasiswa juga mahasiswa dengan dosen akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah:

- 1) sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya;
- 2) kekurangan waktu untuk proses pembelajaran;
- 3) kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau dosen tidak dapat mengelola kelas.

Dosen yang kurang cerdas dalam mengelola kelas dan mahasiswa akan menjadi penyebab kegagalan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT sebab dibutuhkan kecerdasan emosi untuk memotivasi mahasiswa dalam mengaktualisasikan diri dan mengelola waktu dengan sebaik mungkin.

Ciri khas yang membedakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan metode pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok.



3. Model Pembelajaran Investigasi Kelompok / *Group Investigation (GI)*

Strategi belajar kooperatif GI dikembangkan oleh Sholomo Sharan dan Yael Sharan di Universitas Tel Aviv, Israel. Secara umum perencanaan pengorganisasian kelas dengan menggunakan teknik kooperatif GI adalah kelompok dibentuk oleh siswa itu sendiri dengan beranggotakan 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtopik dari keseluruhan unit materi (pokok bahasan) yang akan diajarkan, dan kemudian membuat atau menghasilkan laporan kelompok. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan atau memamerkan laporannya kepada seluruh kelas, untuk berbagi dan saling tukar informasi temuan mereka (Burns, *et al.*, tanpa tahun). Menurut Slavin (1995a), strategi kooperatif GI sebenarnya dilandasi oleh filosofi belajar John Dewey. Teknik kooperatif ini telah secara meluas digunakan dalam penelitian dan memperlihatkan kesuksesannya terutama untuk program-program pembelajaran dengan tugas-tugas spesifik (edukasi.kompasiana.com/2009).

Pengembangan belajar kooperatif GI didasarkan atas suatu premis bahwa proses belajar di sekolah menyangkut kawasan dalam domain sosial dan intelektual, dan proses yang terjadi merupakan penggabungan nilai-nilai kedua domain tersebut (Slavin, 1995a). Oleh karena itu, *group investigation* tidak dapat diimplementasikan ke dalam lingkungan pendidikan yang tidak bisa mendukung terjadinya dialog interpersonal (atau tidak mengacu kepada dimensi sosial-afektif pembelajaran). Aspek sosial-afektif kelompok, pertukaran intelektualnya, dan materi yang bermakna, merupakan sumber primer yang cukup penting dalam memberikan dukungan terhadap usaha-usaha belajar siswa. Interaksi dan komunikasi yang bersifat kooperatif di antara siswa dalam satu kelas dapat dicapai dengan baik, jika pembelajaran dilakukan lewat kelompok-kelompok belajar kecil ((edukasi.kompasiana.com/2009).

Menurut Sharan & sharan, 1992 (dalam Sharan, 2009: 1440) karakteristik unik Investigasi Kelompok ada pada integrasi dari empat fitur dasar yaitu investigasi, interaksi, penafsiran, dan motivasi intrinsik. Lebih lanjut Sharan (2009: 145) menguraikan masing-masing sebagai berikut:

a. Investigasi

Investigasi dimulai ketika guru memberikan masalah yang menantang dan rumit kepada kelas. Di tengah-tengah berlangsungnya penelitian mereka untuk mencari jawaban masalah, siswa membangun pengetahuan yang mereka peroleh, bukannya menerima apa yang diberikan guru kepada mereka. Proses investigasi menekankan inisiatif siswa, dibuktikan dengan pertanyaan-pertanyaan yang mereka ajukan, dengan sumber-sumber yang mereka temukan, dan jawaban yang mereka rumuskan. Siswa mencari informasi dan gagasan dengan bekerja sama dengan rekan mereka dan menggabungkannya bersama pendapat, informasi, gagasan, ketertarikan dan pengalaman yang masing-masing mereka bawa ketika mengerjakan tugas. Bersama-sama mereka menempa informasi dan gagasan ke dalam pengetahuan baru melalui proses penafsiran.

b. Interaksi

Interaksi di antara siswa penting bagi investigasi kelompok. Ini adalah kendaraan yang dengannya siswa saling memberikan dorongan, saling mengembangkan gagasan satu sama lain, saling membantu untuk memfokuskan perhatian mereka terhadap tugas, dan bahkan saling mempertentangkan gagasan dengan menggunakan sudut pandang yang berseberangan. Menurut Thelen, 1981 (dalam Sharan, 2009: 147) bahwa interaksi sosial dan intelektual merupakan cara yang digunakan siswa untuk mengolah lagi pengetahuan personal mereka di hadapan pengetahuan baru yang didapatkan oleh kelompok, selama berlangsungnya penyelidikan.

Tahap 4: Kelompok merencanakan presentasi

Proses pembelajaran dan peran guru pada tahap 4 dapat diringkas sebagai berikut:

Proses Pembelajaran	Peran Guru
1. Menentukan gagasan utama dari temuan-temuan yang ada	1. Menyusun rencana kelompok
2. Menjelaskan, membandingkan, mengevaluasi temuan-temuan.	2. Bertemu dengan komite pelaksana
3. Menghubungkan temuan dengan masalah umum.	3. Membantu memperoleh materi
4. Memutuskan bagaimana menyajikan temuan	4. Memastikan bahwa semua anggota kelompok berpartisipasi

Tahap 5: Kelompok melakukan presentasi

Proses pembelajaran dan peran guru pada tahap 5 dapat diringkas sebagai berikut:

Proses Pembelajaran	Peran Guru
1. Menunjukkan manfaat pengetahuan	1. Mengoordinasi presentasi kelompok
2. Mengevaluasi kejelasan, daya tarik, dan relevansi presentasi	2. Mengarahkan komentar diskusi siswa
3. Membuat hubungan baru di antara subtema	3. Membuat aturan-aturan untuk membuat komentar
	4. Mengarahkan penyimpulan diskusi
	5. Menunjukkan hubungan di antar subtema

Tahap 6: Guru dan siswa mengevaluasi proyek mereka

Proses pembelajaran dan peran guru pada tahap 6 dapat diringkas sebagai berikut:

Proses Pembelajaran	Peran Guru
1. Mengevaluasi gagasan hasil penelitian	1. Mengevaluasi pemahaman atas gagasan utama
2. Mengevaluasi pengetahuan	2. Mengevaluasi pengetahuan atas fakta dan istilah baru
3. Menggabungkan semua temuan kelompok	3. Mengevaluasi penggabungan semua tema kelompok
4. Memperlihatkan prestasi sebagai peneliti dan sebagai anggota kelompok	4. Memfasilitasi refleksi siswa tentang proses dan isi penelitian

Slavin (2008: 218) menyebutkan bahwa dalam *group investigation*, para murid bekerja melalui enam tahap, yaitu:

Tahap 1: Mengidentifikasi Topik dan Mengatur Murid dalam Kelompok, meliputi:

- Para siswa meneliti beberapa sumber, mengusulkan sejumlah topik, dan mengategorikan saran-saran.
- Para siswa bergabung dengan kelompoknya untuk mempelajari topik yang telah mereka pilih.
- Komposisi kelompok didasarkan pada ketertarikan siswa dan harus bersifat heterogen.
- Guru membantu dalam mengumpulkan informasi dan memfasilitasi pengaturan.

Tahap 2: Merencanakan tugas yang akan dipelajari

- Para siswa merencanakan bersama mengenai:
 - Apa yang kita pelajari?
 - Bagaimana kita mempelajari?
 - Siapa melakukan apa (pembagian tugas)?
 - Untuk tujuan atau kepentingan apa kita menginvestigasi topik ini?

Tahap 3: Melaksanakan Investigasi

- Para siswa mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan membuat kesimpulan.
- Tiap anggota kelompok berkontribusi untuk usaha-usaha yang dilakukan kelompoknya.
- Para siswa saling bertukar, berdiskusi, mengklarifikasi, dan menyintesis semua gagasan

Tahap 4: Menyiapkan Laporan Akhir

- Anggota kelompok menentukan pesan-pesan esensial dari proyek mereka.
- Anggota kelompok merencanakan apa yang akan mereka laporkan, dan bagaimana mereka akan membuat presentasi mereka.
- Wakil-wakil kelompok membentuk sebuah panitia acara untuk mengoordinasikan rencana-rencana presentasi.

Tahap 5: Mempresentasikan Laporan Akhir

- Presentasi yang dibuat untuk seluruh kelas dalam berbagai macam bentuk.
- Bagian presentasi tersebut harus dapat melibatkan pendengarnya secara aktif.
- Para pendengar mengevaluasi kejelasan dan penampilan presentasi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya oleh seluruh anggota kelas.

Tahap 6: Evaluasi

- Para siswa saling memberikan umpan balik mengenai topik tersebut, mengenai tugas yang telah mereka kerjakan, mengenai keefektifan pengalaman-pengalaman mereka.
- Guru dan murid berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran siswa.
- Penilaian atas pembelajaran harus mengevaluasi pemikiran paling tinggi.

BAB 9

MODEL PEMBELAJARAN TUGAS TERSTRUKTUR

Tugas terstruktur merupakan tugas yang wajib dikerjakan oleh peserta didik guna mendalami dan memperluas penguasaan materi yang ada kaitannya dengan materi pembelajaran yang sudah dikaji. Tugas terstruktur bisa berupa:

A. *Book Report/ Laporan Buku*

Tugas ini berupa membuat laporan buku/ *book report* dari sebuah buku yang menunjang mata pelajaran/ mata kuliah. Mereka dapat mencari dan memilih sendiri buku yang dimaksudkan. Peserta didik boleh mengutip beberapa bagian dari buku, yang sifatnya hanyalah memperkuat atau mendukung pendapat pelapor (siswa/ mahasiswa) tentang isi bagian tertentu dari buku. Kutipan tidak boleh menjadi sesuatu yang dominan dalam laporan yang disampaikan.

Pembuatan laporan buku oleh siswa/ mahasiswa diharapkan mampu merumuskan pokok pikiran pengarang dari buku yang bersangkutan serta mengomentari isi buku. Rumusan isi pokok meliputi permasalahan yang diajukan pengarang, cara pengarang menjelaskan dan menyelesaikan permasalahan yang diajukan,

konsep dan teori yang dikembangkan dalam buku, serta kekhasan pendapat pengarang (Depdiknas, UPI, 2002: 9).

Tugas/ tagihan membuat laporan buku dapat merupakan perintah sebagai berikut. Buatlah laporan sebuah buku dengan ketentuan:

1. Judul buku yang dilaporkan ada kaitannya dengan materi mata pelajaran/ mata kuliah dan merupakan buku yang berkualitas, aktual, dan paling tidak terbit pada lima tahun terakhir (semakin baru semakin baik). Jenis/ judul buku yang akan dilaporkan harus mendapatkan persetujuan guru/ dosen terlebih dahulu
2. Isi laporan buku, memuat secara lengkap/ utuh isi satu buku, yang bukan sekedar ringkasan/ terjemahan, tetapi berisi kajian yang bersifat kritis.
3. Dibolehkan mengutip beberapa bagian dari buku, tetapi sifatnya hanya memperkuat atau mendukung pendapat pelapor tentang isi bagian tertentu dari buku tersebut. Kutipan ini tidak boleh menjadi sesuatu yang dominan dalam laporan yang disampaikan.
4. Isi laporan buku masing-masing peserta didik dengan yang lainnya tidak boleh sama.
5. Siswa/ mahasiswa wajib merumuskan isi pokok pemikiran pengarang buku yang bersangkutan, serta memberikan komentar terhadap isinya. Rumusan isi pokok meliputi permasalahan yang diajukan, konsep dan teori yang dikembangkan dalam buku, dan kekhasan pendapat pengarang
5. Dikumpulkan bersama dengan ujian tengah semester/ ujian akhir semester (terserah guru/ dosen)

B. Portofolio

Tugas terstruktur lainnya adalah membuat portofolio secara kelompok yang berisi karangan/ karya terbaik mahasiswa, kliping

surat kabar/ majalah/ internet, laporan tertulis hasil wawancara dengan anggota masyarakat, laporan tertulis ulasan radio/ televisi, catatan dari komunikasi dengan kelompok-kelompok dalam masyarakat, petikan sejumlah publikasi pemerintah dan lain-lain. Tugas ini dikumpulkan bersama dengan UTS/ UAS.

C. Makalah Individu

Tugas yang berupa makalah individu merupakan tugas kepada siswa/ mahasiswa untuk membuat karangan bebas yang ada hubungannya dengan mata pelajaran. Makalah individu ini isinya paling tidak meliputi: (1) pendahuluan yang berisi latar belakang; (2) perumusan masalah; (3) pembahasan masalah (4) simpulan.

Penentuan tema, disesuaikan dengan NIS/ NIM siswa/ mahasiswa digit terakhir:

Contoh pembagian tema (untuk matakuliah PKn) seperti tabel di bawah ini

Tabel 1
Tema Makalah Individu

NO	TEMA
1	Masyarakat Madani dalam Konteks Keindonesiaan
2	Islam, Korupsi, Kolusi dan Nepotisme
3	Islam dan Hak Asasi Manusia
4	Islam dan Kesenjangan/ Egalitarianisme
5	Islam, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
6	Islam dan Etos Kerja
7	Musyawarah di dalam Islam
8	Islam dan Pembangunan Ekonomi
9	Kepemimpinan dalam Islam
10	Islam, Pluralisme dan Perdamaian

Makalah individu dikumpulkan bersama UTS/ UAS.

D. Makalah Kelompok

Pembuatan makalah kelompok hampir sama dengan pembuatan makalah individu. Makalah kelompok ini dipresentasikan dalam diskusi kelas. Pada saat presentasi, bisa saja kelompok penyaji dalam sekali presentasi lebih dari satu kelompok, tergantung banyaknya kelompok. Siswa/ mahasiswa supaya membentuk kelompok, tiap kelompok tiga orang. Setelah itu dilaksanakan undian, untuk menentukan kelompok dan tema Tema disesuaikan dengan pokok bahasan yang ada dalam buku pelajaran atau siswa/ mahasiswa secara kelompok berdiskusi untuk menentukan tema, kemudian diajukan kepada guru/ dosen. Contoh tema untuk kelompok misalnya seperti tabel berikut

Tabel 2
Tema Makalah Kelompok:

KELOMPOK	TEMA
I	Pendidikan Kewarganegaraan dan Masyarakat Madani
II	Pemerintahan yang Bersih dan Demokratis
III	Transformasi Nilai-Nilai Demokrasi
IV	Transformasi Nilai-nilai Islam dalam Keluarga
V	Transformasi Nilai-nilai Islam dalam Masyarakat
VI	Islam, Musyawarah dan Demokrasi
VII	Hak dan Kewajiban Asasi Manusia
VIII	Nasionalisme Indonesia di Era Global
IX	Sistem Ekonomi Islam
X	Prinsip-prinsip Kepemimpinan dalam Islam

Tema-tema di atas terlalu luas. Oleh karenanya setelah terbentuk kelompok dan mengetahui tema apa yang harus mereka presentasikan, masing-masing kelompok supaya mengadakan diskusi kelompok untuk menentukan judul yang akan mereka ambil sebagai bahan presentasi. Tentu saja judul tidak boleh keluar dari

tema dan diusahakan yang sedang terjadi dan berkembang di masyarakat. Langkah berikutnya kelompok ini membuat makalah dan media pembelajaran berupa *power point* atau bentuk lain untuk dipresentasikan dalam diskusi kelas.

Makalah kelompok ini, setelah dipresentasikan dalam diskusi kelas lengkap dengan *power point* atau bentuk lain, diedit kembali dan dikumpulkan bersama dengan UTS/ UAS.

BAB 10

METODE PEMBELAJARAN VCT

A. Pengertian Teknik Mengklarifikasi Nilai (*Value Clarification Technique-VCT*)

Mata pelajaran/ matakuliah yang lebih menitikberatkan pada ranah afektif seperti Pendidikan Kewarganegaraan sangat tepat menggunakan model pembelajaran VCT. Pendidikan Kewarganegaraan dan mata pelajaran/ matakuliah sejenis berada pada ranah sikap yaitu wahana penanaman nilai, moral dan norma-norma baku seperti rasa sosial, nasionalisme, bahkan sistem keyakinan. Pendidikan Kewarganegaraan seharusnya mampu mengeksplorasi *internal side* seseorang atau wilayah dalam diri seseorang, dan salah satu hasil dari *internal side* adalah sikap. Sikap merupakan posisi seseorang atau keputusan seseorang sebelum berbuat, sehingga sikap merupakan ambang batas seseorang antara sebelum melakukan suatu perbuatan atau berperilaku tertentu dengan berbuat atau berperilaku tertentu. Untuk mengubah sikap inilah maka bisa menggunakan pembelajaran salah satunya adalah VCT.

Teknik Mengklarifikasi Nilai (*Value Clarification Technique*) atau sering disingkat VCT merupakan teknik pengajaran untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses

menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa. (Sanjaya: 2006).

Karakteristik Teknik Klarifikasi Nilai (VCT) sebagai suatu model dalam strategi pembelajaran sikap adalah proses penanaman nilai dilakukan melalui proses analisis nilai yang sudah ada sebelumnya dalam diri siswa kemudian menyelaraskannya dengan nilai-nilai baru yang hendak ditanamkan.

B. Tujuan Menggunakan VCT dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

1. Mengetahui dan mengukur tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar pijak menentukan target nilai yang akan dicapai.
2. Menanamkan kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang dimiliki baik tingkat maupun sifat yang positif maupun yang negatif untuk selanjutnya ditanamkan ke arah peningkatan dan pencapaian target nilai
3. Menanamkan nilai-nilai tertentu kepada siswa melalui cara yang rasional (logis) dan diterima siswa, sehingga pada akhirnya nilai tersebut akan menjadi milik siswa sebagai proses kesadaran moral bukan kewajiban moral
4. Melatih siswa dalam menerima - menilai nilai dirinya dan posisi nilai orang lain, menerima serta mengambil keputusan terhadap sesuatu persoalan yang berhubungan dengan pergaulannya dan kehidupan sehari-hari.

C. Prinsip-prinsip VCT

1. Penanaman nilai dan perubahan sikap dipengaruhi banyak faktor antara lain faktor potensi diri; kepekaan emosi, intelektual dan faktor lingkungan; norma nilai masyarakat, sistem pendidikan dan lingkungan keluarga dan lingkungan bermain.
2. Sikap dan perubahan sikap dipengaruhi oleh stimulus yang diterima siswa dan kekuatan nilai yang telah tertanam atau dimiliki pada diri siswa.
3. Nilai, moral dan norma dipengaruhi oleh faktor perkembangan, sehingga guru harus mempertimbangkan tingkat perkembangan moral (*moral development*) dari setiap siswa. Tingkat perkembangan moral untuk siswa dipengaruhi oleh usia dan pengaruh lingkungan terutama lingkungan sosial.
4. Perubahan sikap dan nilai memerlukan keterampilan mengklarifikasi nilai/ sikap secara rasional, sehingga dalam diri siswa muncul kesadaran diri bukan karena rasa kewajiban bersikap tertentu atau berbuat tertentu.
5. Perubahan nilai memerlukan keterbukaan, karena itu pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui VCT menuntut keterbukaan antara guru dengan siswa.

D. Langkah-langkah Pembelajaran VCT

Menurut Jarolimek (1977) ada 7 tahap yang dibagi dalam 3 tingkat yaitu:

Tingkat 1. Kebebasan memilih

Pada tingkat ini terdapat 3 tahap:

- a. Memilih secara bebas, artinya kesempatan untuk menentukan pilihan yang menurutnya baik. Nilai yang dipaksakan tidak akan menjadi miliknya secara penuh.
- b. Memilih dari beberapa alternatif, artinya menentukan pilihannya dari beberapa alternatif pilihan secara bebas.

- c. Memilih setelah melakukan analisis pertimbangan konsekuensi yang akan timbul sebagai akibat atas pilihannya itu.

Tingkat 2. Menghargai

Pada tingkat ini terdiri atas 2 tahap pembelajaran:

- a. Adanya perasaan senang dan bangga dengan nilai yang menjadi pilihannya, sehingga nilai tersebut akan menjadi integral pada dirinya.
- b. Menegaskan nilai yang sudah menjadi bagian integral dalam dirinya di depan umum, yaitu menganggap bahwa nilai itu sebagai pilihannya sehingga harus berani dengan penuh kesadaran untuk menunjukkannya di depan orang lain.

Tingkat 3. Berbuat

Pada tingkat ini terdiri atas 2 tahap pembelajaran:

- a. Adanya kemauan dan kemampuan untuk mencoba melaksanakannya.
- b. Mau mengulangi perilaku sesuai dengan nilai pilihannya, yaitu nilai yang menjadi pilihan itu harus tercermin dalam kehidupan sehari-hari.

E. Beberapa bentuk VCT

Menurut Djahiri (1985) ada beberapa bentuk VCT, yaitu:

1. VCT dengan menganalisa suatu kasus yang kontroversial, suatu cerita yang dilematis, mengomentari kliping, membuat laporan dan kemudian dianalisa bersama.
2. VCT dengan menggunakan matrik. Jenis VCT ini meliputi; Daftar Baik-Buruk, Daftar Tingkat Urutan, Daftar Skala Prioritas, Daftar Gejala Kontinum, Daftar Penilaian Diri Sendiri, Daftar Membaca Perkiraan Orang Lain tentang Diri Kita, dan Perisai
3. VCT dengan menggunakan Kartu Keyakinan, kartu sederhana ini berisikan; pokok masalah, dasar pemikiran positif negatif dan

pemecahan pendapat siswa yang kemudian diolah dengan analisa yang melibatkan sikap siswa terhadap masalah tersebut.

4. VCT melalui Teknik Wawancara; cara ini melatih keberanian siswa dan mampu mengklarifikasi pandangannya kepada lawan bicara dan menilai secara baik, jelas dan sistematis.
5. VCT dengan Teknik Inkuiri Nilai dengan pertanyaan yang acak random, dengan cara ini siswa berlatih berpikir kritis, analitis, rasa ingin tahu dan sekaligus mampu merumuskan berbagai hipotesa/ asumsi, yang berusaha mengungkap suatu nilai atau sistem nilai yang ada atau dianut, atau yang menyimpang.

F. Kebaikan-kebaikan VCT

Menurut Djahiri (1985) VCT memiliki keunggulan untuk pembelajaran afektif karena:

1. Mampu membina dan menanamkan nilai dan moral pada ranah *internal side*;
2. Mampu mengklarifikasi/ menggali dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan selanjutnya akan memudahkan bagi guru untuk menyampaikan makna/ pesan nilai/ moral;
3. mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri siswa, melihat nilai yang ada pada orang lain dan memahami nilai moral yang ada dalam kehidupan nyata;
4. Mampu mengundang, melibatkan, membina dan mengembangkan potensi diri siswa terutama mengembangkan potensi sikap;
5. Mampu memberikan sejumlah pengalaman belajar dari berbagai kehidupan;
6. Mampu menangkal, meniadakan mengintervensi dan memadukan berbagai nilai moral dalam sistem nilai dan moral yang ada dalam diri seseorang;
7. Memberi gambaran nilai moral yang patut diterima dan menuntun serta memotivasi untuk hidup layak dan bermoral tinggi.

G. Kelemahan-kelemahan VCT

1. Apabila guru/ dosen tidak memiliki kemampuan melibatkan peserta didik dengan keterbukaan, saling pengertian dan penuh kehangatan maka siswa akan memunculkan sikap semu atau imitasi/ palsu. Siswa akan bersikap menjadi siswa yang sangat baik ideal patuh dan penurut namun hanya bertujuan untuk menyenangkan guru atau memperoleh nilai yang baik.
2. Sistem nilai yang dimiliki dan tertanam guru/ dosen, peserta didik dan masyarakat yang kurang atau tidak baku dapat mengganggu tercapainya target nilai baku yang ingin dicapai/ nilai etik.
3. Sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru/ dosen dalam mengajar terutama memerlukan kemampuan/ keterampilan bertanya tingkat tinggi yang mampu mengungkap dan menggali nilai yang ada dalam diri peserta didik.
4. Memerlukan kreativitas guru/ dosen dalam menggunakan media yang tersedia di lingkungan terutama yang aktual dan faktual sehingga dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

H. Cara Mengatasi Kelemahan VCT

1. Guru/ dosen berlatih dan memiliki keterampilan mengajar sesuai standar kompetensi guru/ dosen. Pengalaman guru/ dosen yang berulang kali menggunakan VCT akan memberikan pengalaman yang sangat berharga karena memunculkan model-model VCT yang merupakan modifikasi sesuai kemampuan dan kreativitas guru/ dosen.
2. Dalam setiap pembelajaran menggunakan tematik atau pendekatan kontekstual, antara lain dengan mengambil topik yang sedang terjadi dan ada di sekitar peserta didik, menyesuaikan dengan hari besar nasional, atau mengaitkan dengan program yang sedang dilaksanakan pemerintah.

DAFTAR PUSTAKA

- Airasian W. (1994). *Classroom Assessment*. Boston, Va: Mc Graw Hill, Inc.
- Benninga. J., (1991). *Moral Character and Civic Education in The Elementary School*, New York London: Teachers College Columbia University.
- Boediono (2002). *Pelaksanaan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Badan Penelitian dan pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Budiardjo, L., (1997). *Metode Instruksional, Program Applied Approach Bagian 3*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Budimansyah, D. (2002). *Model Pembelajaran dan Penilaian Berbasis Portofoli*. Bandung: PT Genesindo.
- De Fina, A. (1992). *Teaching Strategies Portfolio Assessment*, New York USA: Scholastic Professional Books.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2007. *Pengembangan Inovasi Pembelajaran*, Jakarta Direktorat Ketenagaan Ditjendikti, Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*, Jakarta: Ditjen Dikdasmen
- Depdiknas (2003). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*, Jakarta: Ditjen Dikdasmen
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional (2003). *Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Djahiri., K.A., (1985). *Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral VCT dan Games dalam VCT*, Bandung: PMPKN FPIPS IKIP Bandung.
- Djajadisastra, Y., (1982). *Metode-metode Mengajar Jilid I dan II*, Bandung: Angkasa

- Fajar, A. (2002). *Portofolio dalam Pelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hamalik, Oe., (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, J.J., dan Moedjiono, (2008). *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isjoni, 2009. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, Bandung: Alfabeta.
- Jarolimek. J., (1977). *Social Studies Competencies and Skills: Learning to Teach as an Intern*, New York: MacMillan Publishing Co.Inc.
- Johhson, E.B., (2007). *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan bermakna*, Bandung: MLC.
- Kasmadi, H., (1990). *Taktik Mengajar (Bagian dari Diskusi tentang Teknik Mengajar)*, Semarang: IKIP Semarang Press.
- Khilmiyah, Akit, (2005). *Metode pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan*, Yogyakarta: Diktilitbang PP Muhammadiyah.
- Kusno, (2003). *Pedoman Pengembangan Sistem Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi* (Makalah, disampaikan di UMP, 2 Agustus 2003).
- Lie, A. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktekan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mansyur, 1996. *Pemanfaatan Model-model Pembelajaran: Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam dan Universitas Terbuka
- Mulyasa, E., (2007). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Popham W. (1995). *Classroom Assessment What Teacher Need to Know*. Boston: Simon & Schuster Company.
- Reigeluth M. (1983) *Instructional-Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. London: Lawrence Erlbaum Associates.

- Riyanto, M. (2002). *Pendekatan dan Metode Pembelajaran*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Proyek Peningkatan Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS dan PMP.
- Rosyada, D. (2004). *Paradigma Pendidikan Demokrasi Sebuah model Pelibatan Masyarakat dalam Penyelenggaraan Pendidikan*. Jakarta: Prenada Kencana.
- Rosyada, D.(2003). *Menciptakan Experimental Democracy Melalui Pembelajaran CE*. Warta PTM, Edisi (7) Tahun XV, 8-18.
- Sagala, S., (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya. W., (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Semiawan, C.,et.al, (1988). *Pendekatan Keterampilan Proses, Bagaimana Mengaktifkan Siswa dalam Belajar?* Jakarta: PT Gramedia.
- Sharan, S. 2009. *Handbook of Cooperative Learning Inovasi Pengajaran dan pembelajaran untuk Memacu Keberhasilan Siswa di Kelas* (Alih Bahasa Sigit Prawoto), Yogyakarta: Imperium.
- Slavin.R.,E., 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek*, (Penerjemah Nurulita), Bandung: Nusa Media
- Solihatin,E., dan Rahardjo, 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryosubroto, B., (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Unesco, (1999). *Learning: The Treasure Within*. (Terjemahan Napitupulu) Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zahorik, John A. (1995). *Constructivist Teaching*, Bloomington Indiana: Phi-Delta Kappa Education Foundation.
- Zuriah, N. (2003). *Portofolio dan Penerapannya dalam Pembelajaran CE*, Makalah disampaikan dalam Pelatihan Pengembangan Civic Education di Perguruan Tinggi Muhammadiyah, 4-8 Agustus 2003.

Internet

Ipotes Wordpress, 2009.

<http://ipotes.wordpress.com/2008/05/10/metode-pembelajaran-kooperatif/> (10 Juli 2010)

Riyadi Purworejo,

2009.<http://riyadi.purworejo.asia/2009/07/pembelajaran-kooperatif-cooperative.html> (10 Juli 2010)

Edukasi Kompasiana,

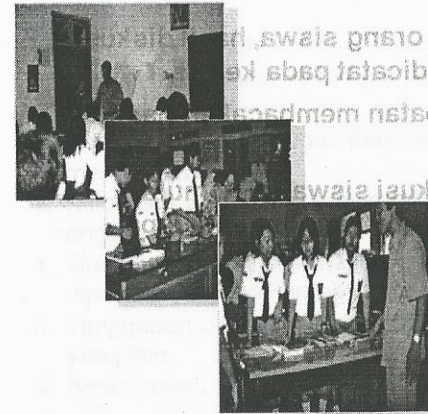
2009,<http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/21/pembelajaran-kooperatif> (10 Juli 2010)

Ditnaga Dikti, www.ditnaga-dikti.org/ditnaga/files/PIP/kooperatif.pdf/ 17 Juli 2010.

LAMPIRAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN EFEKTIF



Departemen
Pendidikan Nasional



MODEL-MODEL PEMBELAJARAN yang EFEKTIF

PICTURE AND PICTURE

EXAMPLES NON EXAMPLES

CONTOH DAPAT DARI KASUS/GAMBAR YANG RELEVAN DENGAN KD

Langkah-langkah:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP/LCD.
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/ menganalisa gambar.

4. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar:

- Menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap.
- Membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.

5. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti di atas.
6. Kesimpulan Siswa bersama-sama dengan Guru.
7. Penutup.

KEPALA BERNOMOR STRUKTUR

(MODIFIKASI DARI NUMBER HEADS)

Langkah-langkah:

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
2. Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomor terhadap tugas yang berangkai.
Misalnya: siswa nomor satu bertugas mencatat soal. Siswa nomor dua mengerjakan soal dan siswa nomor tiga melaporkan hasil pekerjaan dan seterusnya.
3. Jika perlu, guru bisa menyuruh kerja sama antar kelompok. Siswa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja sama mereka.
4. Laporkan hasil dan tanggapan dari kelompok yang lain.
5. Kesimpulan.

STUDENT TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD)

TIM SISWA KELOMPOK PRESTASI
(SLAVIN, 1995)

Langkah-langkah:

1. Membentuk kelompok yang anggotanya = 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll.).
2. Guru menyajikan pelajaran.
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
4. Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu.
5. Memberi evaluasi.
6. Kesimpulan.

JIGSAW (MODEL TIM AHLI)

(ARONSON, BLANEY, STEPHEN, SIKES, AND SNAPP, 1978)

Langkah-langkah:

1. Siswa dikelompokkan ke dalam = 4 anggota tim.
2. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
3. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan.
4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka.
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh.
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
7. Guru memberi evaluasi.
8. Penutup.

PROBLEM BASED INTRODUCTION (PBI)

(PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH)

Langkah-langkah :

1. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan menyebutkan sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll.).
3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.

PROBLEM BASED INTRODUCTION (PBI)

(PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH)

Langkah-langkah :

4. Guru membantu siswa dalam merencanakan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
5. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap eksperimen mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

ARTIKULASI

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
3. Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang.
4. Menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya.
5. Menugaskan siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
6. Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa.
7. Kesimpulan/penutup.

MIND MAPPING

Sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa atau untuk menemukan alternatif jawaban

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban.
3. Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang.
4. Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi.
5. Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru.
6. Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi perbandingan sesuai konsep yang disediakan guru.

MAKE-A MATCH (MENCARI PASANGAN)

(Lorna Curran, 1994)

Langkah-langkah:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal-jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian seterusnya.
8. Kesimpulan/penutup.

THINK PAIR AND SHARE

(FRANK LYMAN, 1985)

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru.
3. Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing.
4. Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.
5. Berawal dari kegiatan tersebut, Guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa.
6. Guru memberi kesimpulan.
7. Penutup.

DEBATE

Langkah-langkah:

1. Guru membagi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan yang lainnya kontra.
2. Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kedua kelompok di atas.
3. Setelah selesai membaca materi, Guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara saat itu, kemudian ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya.
4. Sementara siswa menyampaikan gagasannya, guru menulis inti/ide-ide dari setiap pembicaraan sampai mendapatkan sejumlah ide diharapkan.
5. Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkap.
6. Dari data-data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu pada topik yang ingin dicapai.

ROLE PLAYING

Langkah-langkah:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

GROUP INVESTIGATION

(SHARAN, 1992)

Langkah-langkah:

1. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen.
2. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok.
3. Guru memanggil ketua kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain.
4. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif yang bersifat penemuan.
5. Setelah selesai diskusi, juru bicara kelompok menyampaikan hasil pembahasan kelompok.
6. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

TALKING STICK

Langkah-langkah:

1. Guru menyiapkan sebuah tongkat.
2. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi.
3. Setelah selesai membaca materi/buku pelajaran dan mempelajarinya, siswa menutup bukunya.
4. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
5. Guru memberikan kesimpulan.
6. Evaluasi.
7. Penutup.

BERTUKAR PASANGAN

Langkah-langkah:

1. Setiap siswa mendapat satu pasangan (guru bisa menunjuk pasangannya atau siswa memilih sendiri pasangannya).
2. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangannya.
3. Setelah selesai setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain.
4. Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan, kemudian pasangan yang baru ini saling menanyakan dan mencari kepastian jawaban mereka.
5. Temuan baru yang didapat dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula.

SNOWBALL THROWING

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain selama ± 15 menit.
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING

Siswa/peserta mempresentasikan ide/pendapat pada rekan peserta lainnya

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi.
3. Memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya misalnya melalui bagan/peta konsep.
4. Guru menyimpulkan ide/pendapat dari siswa.
5. Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.
6. Penutup.

COURSE REVIEW HORAY

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi.
3. Memberikan kesempatan siswa tanya jawab.
4. Untuk menguji pemahaman, siswa disuruh membuat kotak 9/16/25 sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka sesuai dengan selera masing-masing siswa.
5. Guru membaca soal secara acak dan siswa menulis jawaban di dalam kotak yang nomornya disebutkan guru dan langsung didiskusikan, kalau benar diisi tanda benar (✓) dan salah diisi tanda silang (x).
6. Siswa yang sudah mendapat tanda ✓ vertikal atau horisontal, atau diagonal harus berteriak horay ... atau yel-yel lainnya.
7. Nilai siswa dihitung dari jawaban benar jumlah horay yang diperoleh.
8. Penutup.

DEMONSTRATION

(Khusus materi yang memerlukan peragaan atau percobaan misalnya Gussen)

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan gambaran sekilas materi yang akan disampaikan.
3. Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan.
4. Menunjuk salah seorang siswa untuk mendemonstrasikan sesuai skenario yang telah disiapkan.
5. Seluruh siswa memperhatikan demonstrasi dan menganalisisnya.
6. Tiap siswa mengemukakan hasil analisisnya dan juga pengalaman siswa didemonstrasikan.
7. Guru membuat kesimpulan.

EXPLICIT INTRUCTION

(PENGAJARAN LANGSUNG)
(ROSENSHINA & STEVENS, 1986)

Pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah

Langkah-langkah:

1. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.
2. Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan.
3. Membimbing pelatihan.
4. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.
5. Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC)

KOOPERATIF TERPADU MEMBACA DAN MENULIS
(STEVEN & SLAVIN, 1995)

Langkah-langkah:

1. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang yang secara heterogen.
2. Guru memberikan wacana/kliping sesuai dengan topik pembelajaran.
3. Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana/kliping dan ditulis pada lembar kertas.
4. Mempresentasikan/membacakan hasil kelompok.
5. Guru membuat kesimpulan bersama.
6. Penutup.

INSIDE-OUTSIDE-CIRCLE (LINGKARAN KECIL-LINGKARAN BESAR)

OLEH SPENCER KAGAN

"Siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan, dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur"

Langkah-langkah:

1. Separuh kelas berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar.
2. Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama, menghadap ke dalam.
3. Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
4. Kemudian siswa berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam.
5. Sekarang giliran siswa berada di lingkaran besar yang membagi informasi. Demikian seterusnya.

TEBAK KATA

MEDIA :

Buat kartu ukuran 10X10 cm dan isilah ciri-ciri atau kata-kata lainnya yang mengarah pada jawaban (istilah) pada kartu yang ingin ditebak.

Buat kartu ukuran 5X2 cm untuk menulis kata-kata atau istilah yang mau ditebak (kartu ini nanti dilipat dan ditempel pada dahi atau diselipkan di telinga).

Langkah-langkah :

1. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi ± 45 menit.
2. Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas.
3. Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10x10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5x2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga.

4. Sementara siswa membawa kartu 10x10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10x10 cm. jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga.
5. Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawabannya.
6. Dan seterusnya

CONTOH KARTU

Perusahaan ini tanggung jawabnya tidak terbatas

Dimiliki oleh 1 orang

Struktur organisasinya tidak resmi

Bila untung dimiliki, diambil sendiri

NAH ... SIAPA ... AKU ?

JAWABNYA : PERUSAHAAN PERSEORANGAN

LATAR BELAKANG TERBULNYA KOPERASI INDONESIA

KATA KONSEP

Penjajahan	UU Kep/stb NO 91 Tahun 1992
Penderitaan	Asas Demokrasi
Kemiskinan	Ekonomi Rakyat
Solidaritas	Alat Distribusi
Organisasi Koperasi	Asas Pancasila
Aria Wiryatmaja	UUD 1995 Pasal 23
Bank Penolong & tabungan	UU No 12 Tahun 1997
Koperasi Simpan Pinjam	UU No 25 Tahun 1992
Budi Utomo	
Serikat Dagang Islam	Koperasi Konsumsi

Lanjutan

Tugas:

- Buatlah sekurang-kurangnya lima kalimat menurut pendapatmu sendiri. Secara ringkas harus mencakup paling sedikit 4 kata dari daftar di atas dan setiap kata dapat dipakai berulang-ulang
- Kerja kelompok
Diskusikanlah kalimat-kalimat anda apabila kalimat anda sudah benar
- Hasil diskusi kelompok. Didiskusikan kembali untuk mendapatkan Kesimpulan

WORD SQUARE

MEDIA :

- * Buat kotak sesuai keperluan
- * Buat soal sesuai TPK

Langkah-langkah:

- Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- Guru membagikan lembar kegiatan sesuai contoh.
- Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban.
- Berikan poin setiap jawaban dalam kotak.

Lanjutan

CONTOH:

T	Y	E	N	I	O	K	N
R	A	U	A	N	K	U	O
A	B	A	R	T	E	R	M
N	A	N	I	R	R	S	I
S	D	G	I	I	T	G	N
A	O	N	L	S	A	I	A
K	L	A	A	I	S	R	L
S	A	C	E	K	B	O	S
I	R	I	N	G	G	I	T

CONTOH SOAL

1. Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara
2. Digunakan sebagai alat pembayaran yang sah
3. Uang Saat ini banyak di palsukan
4. Nilai bahan pembuatan uang disebut
5. Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai
6. Nilai perbandingan uang dalam negara dengan mata uang asing disebut
7. Nilai yang tertulis pada mata uang disebut nilai
8. Dorongan seseorang menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut motif
9. Perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai rekening ke bank untuk membayar sejumlah uang disebut

SCRAMBLE

MEDIA :

1. Buatlah pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
2. Buat jawaban yang diacak hurufnya

Langkah-langkah :

1. Guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai
2. Membagikan lembar kerja sesuai contoh

Susunlah huruf-huruf pada kolom B sehingga merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan kolom A.

A
1. Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara ...
2. ... digunakan sebagai alat pembayaran yang sah
3. Uang ... saat ini banyak dipalsukan
4. Nilai bahan pembuatan uang disebut nilai ...
5. Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai ...
6. Nilai perbandingan uang dalam negeri dengan mata uang asing disebut ...
7. Nilai yang tertulis pada uang disebut nilai ...
8. dorongan seseorang menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut ...
9. perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai rekening di bank untuk membayar sejumlah uang disebut ...

B
1. TARREB
2. GANU
3. TRASEK
4. KISTRINI
5. LIRI
6. SRUK
7. MINALON
8. SAKSITRAN
9. KEC

TAKE AND GIVE

MEDIA :

1. Kartu ukuran $\pm 10 \times 15$ cm sejumlah peserta tiap kartu berisi sub materi (yang berbeda dengan kartu yang lainnya, materi sesuai dengan TPK)
2. Kartu contoh sejumlah siswa
3. CONTOH Kartu :

NAMASISWA:
SUB MATERI :
NAMA YANG DIBERI
1.
2.
3.
4. dst.

Lanjutan

Langkah-langkah:

1. Siapkan kelas sebagaimana mestinya.
2. Jelaskan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
3. Untuk memantapkan penguasaan peserta tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihapal) lebih kurang 5 menit.
4. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu contoh.
5. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*take and give*).
6. Untuk mengevaluasi keberhasilan berikan berikan siswa pertanyaan yang tak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain).
7. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan.
8. Kesimpulan.

CONSEPT SENTENCE

Langkah-langkah:

- Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- ▶ Guru menyajikan materi secukupnya.
- ▶ Guru membentuk kelompok yang anggotanya ± 4 orang secara heterogen.
- ▶ Guru Menyajikan beberapa kata kunci sesuai materi yang disajikan.
- ▶ Tiap kelompok disuruh membuat beberapa kalimat dengan menggunakan minimal 4 kata kunci setiap kalimat.
- ▶ Hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno yang dipandu oleh Guru.
- ▶ Kesimpulan.

COMPLETE SENTENCE

Media: Siapkan blangko isian berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru Menyampaikan materi secukupnya atau siswa disuruh membacakan buku atau modul dengan waktu secukupnya.
3. Guru membentuk kelompok 2 atau 3 orang secara heterogen.
4. Guru membagikan lembar kerja berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap (lihat contoh).
5. Siswa berdiskusi untuk melengkapi kalimat dengan kunci jawaban yang tersedia.
6. Siswa berdiskusi secara berkelompok.
7. Setelah jawaban didiskusikan, jawaban yang salah diperbaiki. Tiap peserta membaca sampai mengerti atau hapal.
8. Kesimpulan.

TIME TOKEN ARENDS 1998

Struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali.

Langkah-langkah:

1. Kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning* / CL).
2. Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu ± 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.
3. Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap berbicara satu kupon.
4. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Yang masih pegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis.
5. Dan seterusnya.

PAIR CHEKS SPENCER KAGEN

APA YANG DILAKUKAN?

- ▶ **BEKERJA BERPASANGAN**
Guru membentuk tim berpasangan berjumlah 2 (dua) siswa. Setiap pasangan mengerjakan soal yang pas sebab semua itu akan membantu melatih.
- ▶ **PELATIH MENGECEK**
Apabila partner benar pelatih memberi kupon.
- ▶ **BERTUKAR PERAN**
Seluruh partner bertukar peran dan mengurangi langkah 1 – 3.
- ▶ **PASANGAN MENGECEK**
Seluruh pasangan tim kembali bersama dan membandingkan jawaban.
- ▶ **PENEGASAN GURU**
Guru mengarahkan jawaban /ide sesuai konsep.

KELILING KELOMPOK

Maksudnya agar masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota lainnya

Caranya.....?

1. Salah satu siswa dalam masing-masing kelompok menilai dengan memberikan pandangan dan pemikirannya mengenai tugas yang sedang mereka kerjakan.
2. Siswa berikutnya juga ikut memberikan kontribusinya.
3. Demikian seterusnya giliran bicara bisa dilaksanakan arah perputaran jarum jam atau dari kiri ke kanan.

TARIBAMBU

Agar siswa saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur strategi ini cocok untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antar siswa.

Caranya?

1. Separuh kelas atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak berdiri berjajar. Jika ada cukup ruang mereka bisa berjajar di depan kelas. Kemungkinan lain adalah siswa berjajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena diperlukan waktu relatif singkat.
2. Separuh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama.
3. Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.
4. Kemudian satu atau dua siswa yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya di jajarannya. Jajaran ini kemudian bergeser. Dengan cara ini masing-masing siswa mendapat pasangan yang baru untuk berbagi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan.

DUA TINGGAL DUA TAMU (TWO STAY TWO STRAY) SPENCER KAGAN 1992

MEMBERI KESEMPATAN KEPADA KELOMPOK UNTUK MEMBAGIKAN HASIL DAN INFORMASI DENGAN KELOMPOK LAINNYA.

Caranya:

1. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang berjumlah 4 (empat) orang.
2. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing menjadi tamu kedua kelompok yang lain.
3. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka.
4. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
5. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

PERPUSTAKAAN
U2-214
MADAN